家用电脑与游戏

2002
ISSUE.100
12

Play!

FANTASY COMPUTER & GAME MONTHLY







关于家游杂志的 100

零售价：8.8元 www.fcgm.com.cn
ISSN 1009-6183



警告：游戏有益身心 沉迷影响生活

大众软件 家用电脑与游戏 软件与光盘 电脑游戏攻略 大众游戏 游戏基地 新浪游戏世界 硅谷动力 新娱乐时代 电脑时空 游戏天地 网络商情 互动软件 电脑游戏新干线 游戏时代 信报

权威媒体 高度评价

●第三版《龙与地下城》规则书
●世界热门卡牌游戏万智牌
——特别推荐《无冬之夜》

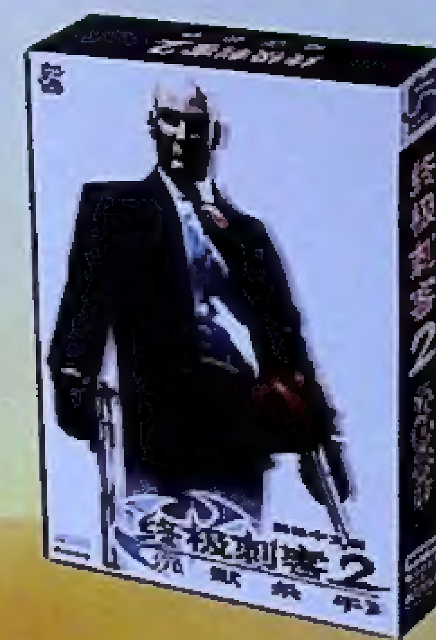
●WCG中国总冠军E|ZerO战队
●国内著名RTCW战队=DOC.W=战队
●中国RTCW联盟
——特别推荐《命运战士2》

●Sam闪点行动专题站
——特别推荐
《闪点行动－抵抗力量》

新年贺岁，众星捧月
天人互动世界级大作倾情奉献

激发无限创造激情
简体中文版 79元/4CD 内含联机cd-key
无冬之夜城主执政宝典（TOOLSET教学）
无冬之夜城主执政宝典光盘





闪耀无限智慧光芒
简体中文版 49元/2CD

凝结无限团队精神
简体中文版 49元/2CD
内含联机cd-key





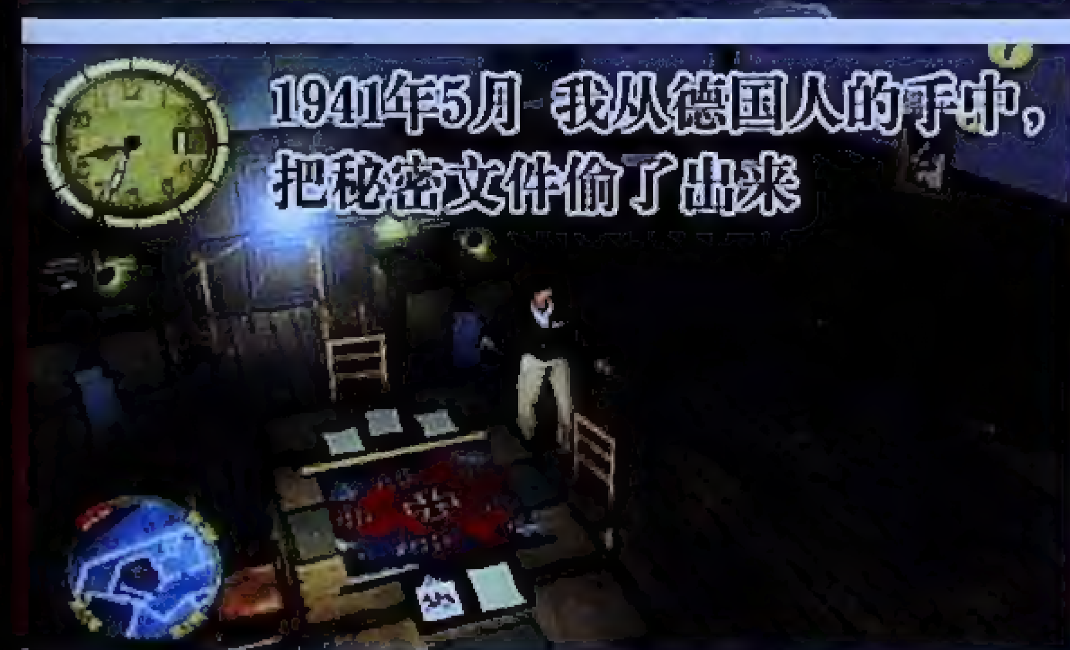
展现无限军事魅力
简体中文版 49元/2CD

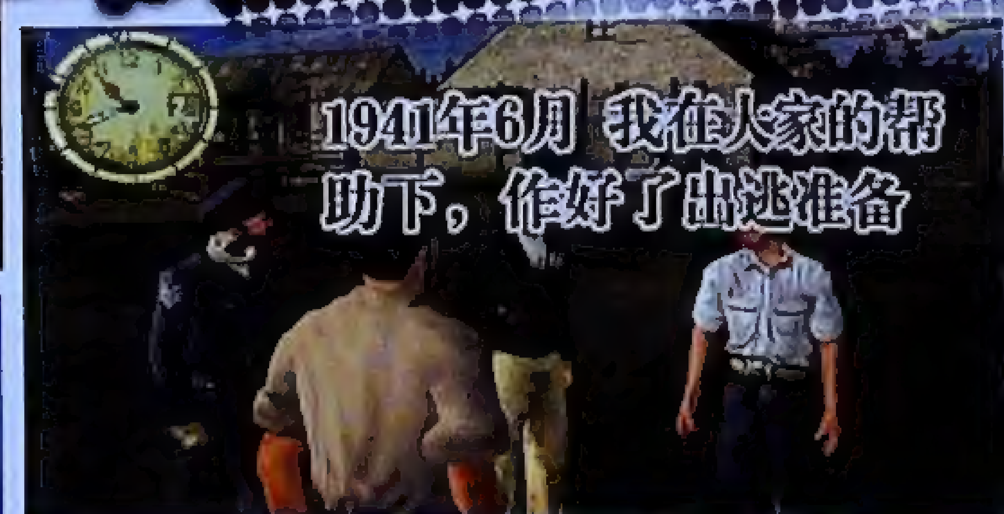
二战风云●战俘游戏纪实版　我在集中营的日子

简体中文版 二战风云之战俘

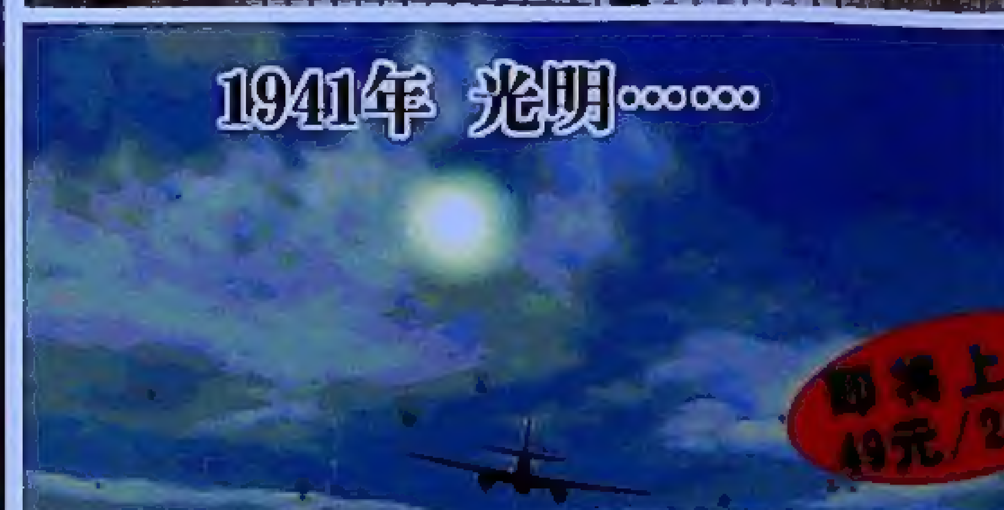

1941年1月 我被德国人俘虏


1941年3月 我在集中营里过着非人的生活


1941年5月 我从德国人的手中，把秘密文件偷了出来


1941年6月 我在大家的帮助下，作好了出逃准备


1941年6月 我从集中营成功的逃了出来


1941年 光明……

精彩创意的战术冒险
全面挑战合金装备2

即将上市 49元/2CD

打造新一代的过山车主题公园！

过山车大亨2 简体中文版





●过山公园全景图
——美国"六旗魔幻山"在游戏中的全景图。游戏中不仅要合理利用土地资源，还要把"财务金融"、"人力资源管理"、"生产管理"等知识融入其中。

即将上市 49元

●水上娱乐设施




●疯狂的老鼠


●木架过山车

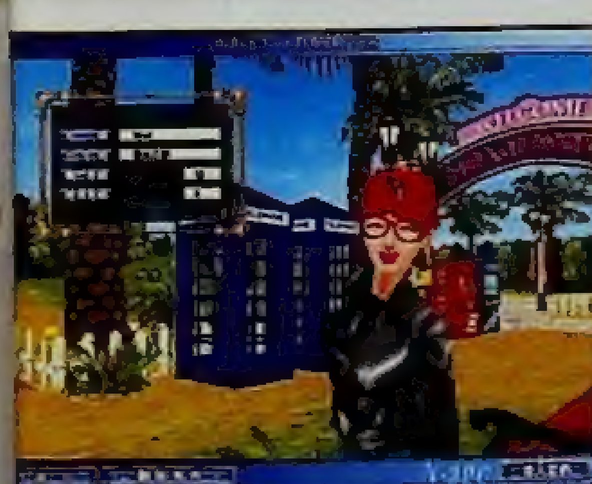
——通过编辑器可以制作出种类多样的过山车模型，经典设施需要你去创造。

●种类繁多的过山车模型以及娱乐设施足够你建筑自己心目中的过山车公园。



biggamer.com 电话:010-84975388 传真:010-84975389
游戏世界 娱乐中国

biggamer.com 电话:010-84975388 传真:010-84975389
游戏世界 娱乐中国









Laghaim

混乱冒险

矛盾 · 惊奇 · 新体验



gamania®

网络技术支援：
北京游戏橘子数位科技有限公司
GAMANIA DIGITAL ENTERTAINMENT (BEIJING) CO., LTD.

游戏信息查询：
北京朝阳区建国路88号现代城B座15F 邮编:100022
TEL: +86-10-8580-3699 FAX: +86-10-8580-3696 http://www.gamania.com.cn

研 展 开 发

Have a good GAME!



http://xy2.163.com/



极富中国特色的场景：

富有中国传统特色的古建筑，仿佛置身于四海升平的大唐盛世。

不可或缺的召唤兽：

美丽的女娲，超炫的龙凤，威武的天兵，都可以成为你手下的猛将。

超炫的战斗法术：

魔族的夺命勾魂处处显示着他的霸气；仙族的雷霆霹雳又透着炫目的光华；人族的情真意切让你真假难辨敌我不分。

大话西游Ⅱ ONLINE

再世情缘

網易 NetEase
www.163.com
游戏网址：http://xy2.163.com/

官方网站：pt.163.com

魔灵现身大陆



系统要求

运行系统： Microsoft Windows 95/98/ME/NT4.X/2000/XP 简体中文版
推荐系统： Microsoft Windows 98/2000 简体中文版
最低配置：
Celleron300/ram 64Mb/16Mb 以上的 3d加速卡/拨号上网
建议配置：
Pentium Ⅲ450/ram 128mb/16mb 以上的3d加速卡/拨号上网

相关信息

地址：上海市西藏中路18号 港陆广场33层　邮编：200001
商务电话：（021）53853818　精灵官方网站：http://pt.163.com
公司传真：（021）53853100　精灵信箱地址：pt@corp.netease.com
客服电话：（021）53852618
注册网易通行证请到http://reg4.163.com/
更多游戏信息请关注官方主页http://pt.163.com






48元

无敌先锋

BRIGANTY

在电脑上体验动作游戏的快感

神探杰克

48元

除了勇气，你还需要智慧

集齐金版电子出版公司暑期档5款产品，并将5款产品的
卡集齐一次寄至本公司，可获赠本公司为2002世界
推出的韩国著名足球漫画《球王》(全套共18册，
25元)，数量不限。截止日期为12月31日。

69元

炮火前冲

开创国内RSLG的新

69元

简体中文版

赤焰帝国

KINGDOM UNDER FIRE GOLD

韩国经典即时战略游戏

韩国RPG游戏的上乘之作

命运的路II

48元

WIZARD SOFT

天王

T'ien

我是孤独的勇者

- 孤寂而危险的旅途：
  穿梭于中国、泰国、印度等不同的神秘地域，体会惊凍恐怖的气氛，与来自地狱的怪物搏杀。
- 暴力美学的精致体现：
  特聘散打高手，捕捉真人动作，20个招式段可自由组合，发泄你淋漓的杀意。
- 动作流畅、招式华丽：
  引进《无人永生》(获得2002年E3最受期待奖)强劲引擎，光影效果表现淋漓尽致。

12月上市

游戏类型：3D动作冒险类

产品价格：49元



山词霸2003　金山快译2003　即将隆重上市

请到卓越网JOYO.com订购

KINGSOFT
金山软件股份公司

北京市9636信箱-6A7(100086)　网址 www.kingsoft.net　传真:010-62638287　客户服务热线 010-86243222　免费热线 800-810-5770(北京)
支持联系方式 support@kingsoft.net　经销商订货热线 010-62638312　总机 010-62524868　OEM热线:分机753　OEM授权联系方式:OEM@bj.kingsoft.net
购买热线 分机186　数据恢复服务 分机:619　俱乐部联系方式:club@kingsoft.net　俱乐部热线:010-86243222　欢迎邮购　邮资5元

ELSA

www.elsa.com





热烈庆祝ELSA再获

“2002年度《电脑报》读者首选品牌”大奖

两款经典显卡隆重推出:

影雷者525ULTRA

采用nVIDIA GeForce 4 Ti-4200芯片
采用nVIDIA GeForce 4 Ti-4600公版PCB（超大板）
采用MBGA封装-3.3ns显存，极大拓展超频空间
提供DVI+Video+VGA接口可实现视频输入与输出
获得www.pconline.com.cn颁发的“编辑选择奖”

影雷者518 ***AGP 8X***

采用nVIDIA GeForce 4 MX-440-8X芯片
完全支持AGP8X接口
采用-3.3ns名厂显存，极大的拓宽超频空间
提供DVI+TV-OUT+VGA三接头
支持DivectX 8.1

影雷者全新家族一览表

型号	显示晶片	记忆体	连接埠
影雷者925ViVo	GeForce4 Ti 4600 300 MHz	128MB DDR 650 MHz	VGA、VIVO、DVI-I
影雷者525ULTRA	GeForce4 Ti 4200 250 MHz	128MB DDR 500 MHz	VGA、VIVO、DVI-I
影雷者525/128MB	GeForce4 Ti 4200 250 MHz	128MB DDR 440 MHz	VGA、VIVO、DVI-I
影雷者525/64MB	GeForce4 Ti 4200 250 MHz	64MB DDR 500 MHz	VGA、Video-Out、DVI-I
影雷者518/64MB	GeForce4 MX 440-8X 275 MHz	64MB DDR 500 MHz	VGA、Video-Out、DVI-I
影雷者517SE	GeForce4 MX 440SE 270 MHz	64MB DDR 400 MHz	VGA、Video-Out

GRAPHICS GRAPHICS



艾尔莎国际科技股份有限公司 ELSA Asia Inc. 台北市南京东路五段188号7楼-11 电话: 02-27685730 传真: 02-27660873 E-mail: sales-tp@elsa.com.tw

昂达机构专业代理　技术热线：020—87636363

ONDATA®
www.on-data.com
E-mail:service@on-data.com

本界E3大展上光彩夺目游戏之一



突袭：沙漠风暴

CONFLICT DESERT STORM™

想当勇士还是懦夫
到你选择的时候了

标准版：￥48元
豪华版：￥68元



北京智国数码科技有限公司
010-68271171　68241027





樱花大战3
Sakura Wars
~巴里在燃烧吗~
广井王子
Over Works 大场规胜
大神一郎
艾丽卡·芳汀
格琳茜恩·布鲁默
范库丽可
罗贝莉娅·卡利尼
北大路 花火
樱花大战3简体中文版即将上市（以下为包装效果图）
精装豪华版
标准版
樱花大战3 推出在即，敬请关注
超渲全3D游戏引擎，中文字幕
日文语音，带您进入梦幻世界
因为美丽，我吸引
因为勇气，我陶醉
因为爱情，我回忆
因为柔情，我微醉
渐渐的我看见
那片片飞舞的花絮……
感觉 . 永恒
闭上眼睛，
等待思绪的宁静
推开窗，巴黎天已明
樱花俱乐部
http://www.sakura-taisen.com.cn
SEGA
RED







www.SS1.com.cn

● 独特技能属性的调配乐趣！ ● 收集不尽的绝世神兵利器！
● 着重团队合作的任务进行！ ● 更加畅快淋漓的魄力绝技！



流星蝴蝶剑.net www.MBS.com.cn 两岸三地五十万赛事总奖金开战在即
《流星蝴蝶剑.net》誓言引领电子竞技新纪元！



怪獸總動員

pet520.com

昱泉国际神秘游戏即将上市！



超强特炫变身系统：

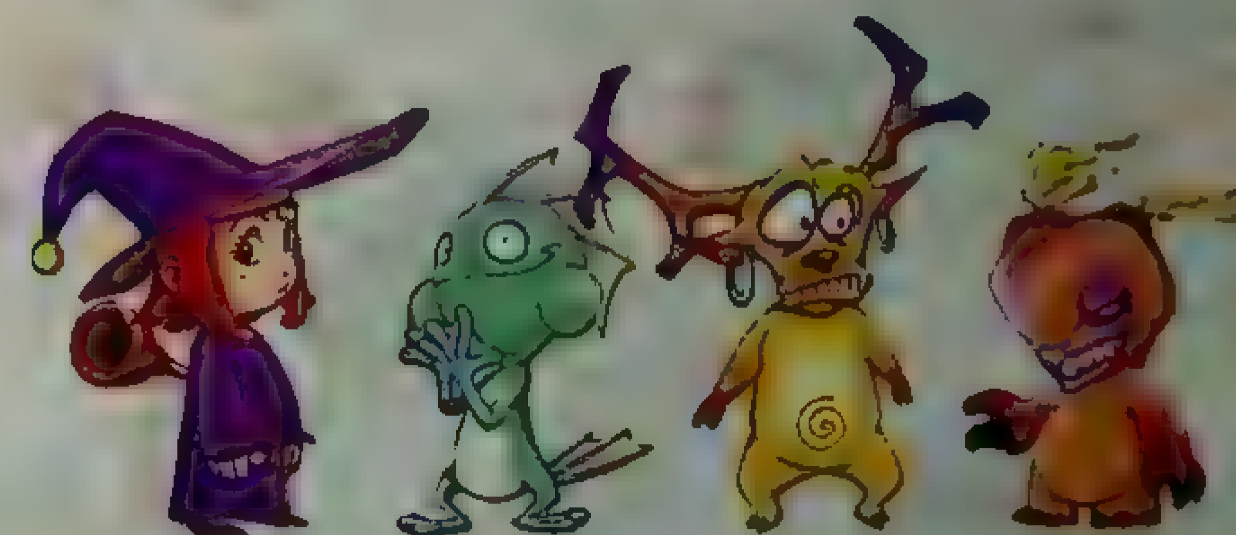
飞行、潜水.....300只怪兽上场秀个够！

战斗新概念：

宠物支援、前后排战术...战斗意外惊喜连连！

首创人物三态互动系统：

心情、动作、表情.....喜怒哀乐一览无遗！





昱泉游戏网 http://www.ISGAME.com.cn



12月19日『轩辕剑网络版』
免费公开测试！



轩辕剑
online 网络版

富有人情味的中国网络游戏

三界同天——多种族、多职业，组合结果耐人寻味。

人际链网——遵循古礼建立『人际链』，锻炼同仇敌忾的合击技。

荣誉危机——独挑天下的荣耀PK系统。

轩辕血脉——符鬼、炼妖与梦境

奇幻魍魉——传承最深远的东方神话。

轻灵优美——古典的山水与天籁的妙音。

网络版游戏客户端网际同盟下载站：

浪网游戏频道：http://game.sina.com.cn
中华网游戏频道：http://game.china.
天使在线游戏资讯网：http://down.sa20.
易游网：http:
华游网：http://www.
游戏之王：http://www.gameking.com.cn/
联游戏：http://www.asiagame.com/
硅谷动力：http://www.enet.com.cn/
GAMESPOT：http://www.gamespot.net
网易游戏频道：http://game.163.com/
http://game.yesky.com/
http://www.19988.com/
http://www.dodo.com/

敬请关注网星游戏乐园：www.joypark.com.cn
轩辕剑官方主页：swdol.jocnypark.com www.swdonline.com.cn



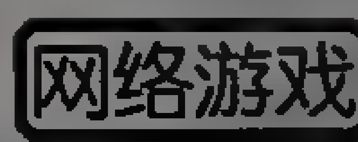
网星艾尼克斯网络科技（北京）有限公司
ENIX WEBSTAR NETWORK TECH(BEIJING)CO.,LTD
中国北京海淀区人大北路33号院大行基业大厦8层
TEL:(010)82685479 FAX:(010)82685488 http://www joypark com.cn











富有人情味的中国网络游戏



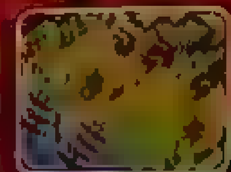
增援！法兰义勇军

激战亚诺曼

魔族势力空前强大，法兰义勇军奋勇抗敌，激战正在如火如荼地进行，跃跃欲试的勇者们，拿起手中的Mouse，增援法兰义勇军！







魔力宝贝即将全面升级至2.5法兰义勇军版本
请立刻购买最新的魔力宝贝2.5产品包
参加神圣法兰义勇军，为拯救新大陆而战！
魔力推出：魔力轻松包 魔力十足包 魔力无限包



JoyCard 一卡通用 欢乐全球
网络游戏



VER 2.5
魔力宝贝 2.5版
法兰义勇军



网星艾尼克斯网络科技（北京）有限公司
ENIX WEBSTAR NETWORK TECH(BEIJING)CO ,LTD
中国北京海淀区人大北路33号院大行基业大厦8层
TEL.(010)82685479 FAX (010)82685486 http: www joypark com cn









魔力.魔力.随心所欲

是生存？！
是毁灭？！
手中刀剑滴血，
怒喊
"HELPME"！

刀劍封魔錄

● 玩家评语：
这款游戏的格斗模式一直是我梦寐以求的标准武侠模式，是我心中真正的武侠游戏。
尤有创意的是战斗系统中完美地融入了格斗连击，当舞动鼠标一气划出78连击时，《刀剑封魔录》让我们看到国产游戏的里程碑！

- 开创ARPG游戏新的制作方向！
- 首款国内媒体集体认可的精品之作！
- 首款受到欧美日瞩目的中国游戏！
- 2003年1月1号上市敬请期待！欲知详情请访问新浪网游戏频道

像素软件 研发制作 PIXELS
国际代理商 centant interactive
中国总代理 DIGITALAND
公司名称：江苏兰德数码科技有限公司
电话：010-82895577
传真：010-82896693

大江湖 Martial Kingdoms

十二大门派还玩不过瘾？就自创喜欢的新门派吧！
仔细观察每个人的行动，就知道谁又在摸鱼打混了！
明枪易躲，暗箭难防，与巫山派弟子过招时千万小心被下蛊喔！

想经营武林门派吗？
你可以招收弟子设立分舵，
打造武器并钻研武学培养人才，
提升门派的威望与其他正邪势力一较高下，
最后成为号令天下的武林霸主！
但如果经营不善的话，也可能会众叛亲离，
穷途潦倒，最后落得灭门的悲惨下场喔！

T-TIME 光谱博硕
www.ttime.com.cn T-TIME TECHNOLOGY CO. LTD

交通英雄 Traffic

交通管理顾问公司的经营模拟游戏

你将扮演一家交通管理顾问公司的总裁，从市政府手中接下烂摊子，
在限定的时间内解决各种交通难题，
提高市民对交通的满意度，你是否能名利双收，
成为市民心中的
交通英雄呢？！

真实的城市生活 逼真的交通需求！
独特的人物个性，聪明的人物智慧
自负盈亏 惹车下台！

T-TIME 光谱博硕
www.ttime.com.cn T-TIME TECHNOLOGY CO. LTD

酒店大亨

营运、规划、布置、管理，创造你的梦幻酒店

迎向充满挑战性的旅馆观光业！
在北京、东京、纽约、巴黎等超过二十三个风情万种的国际大都市，设计属于自己的梦想酒店！
你可以锁定任一位房客进行情报追踪以了解他对酒店的评价，并利用这些信息来为你带进更多的钞票！

建造各类休闲娱乐设施延长房客的住宿时间
从大厅套房到主题空间，你都可以自由设计！
走入住店房客的生活，了解房客喜好。

T-TIME 光谱博硕
www.ttime.com.cn T-TIME TECHNOLOGY CO. LTD
JoWooD Productions

古文明時代 LEGION

一手打造文明世界，经营心中理想国度

结合国家经营与军事战略的回合制策略游戏，
「经营」与「征服」是身为君王的你自始至终不变的目的
与任务。玩家由治理一个小城镇开始，
你可以建设各项建筑以维持都市成长，
指派你的人民从事五大职业以充实你的国力，
进而领军占地或运用外交手腕来扩张版图完成霸业！

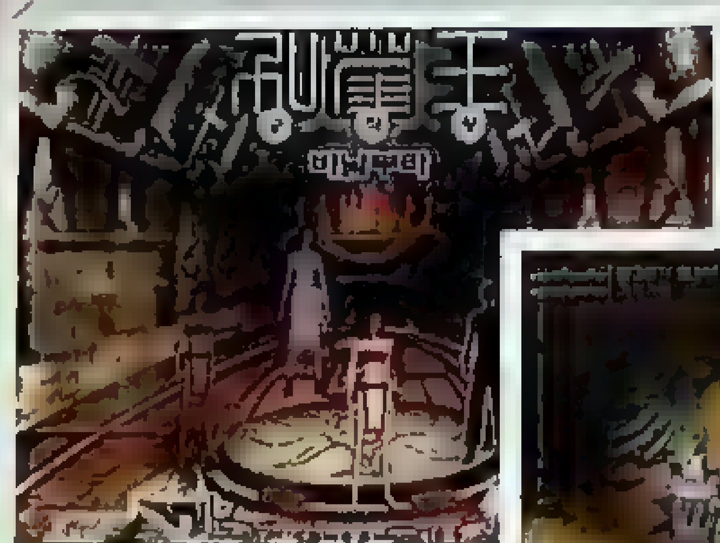
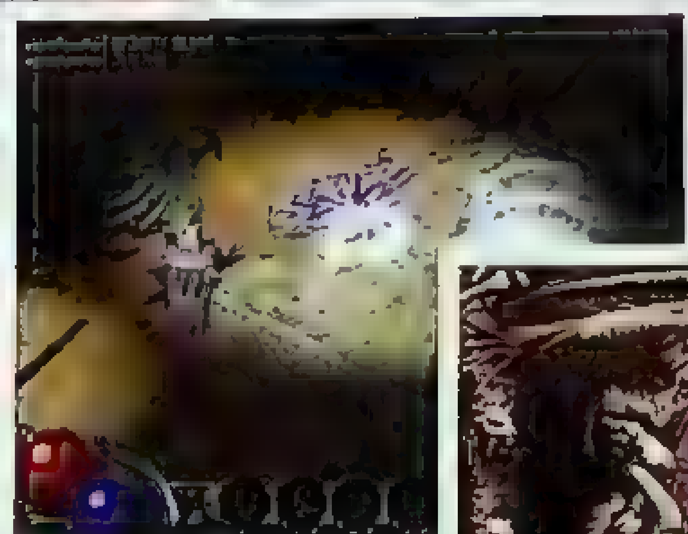
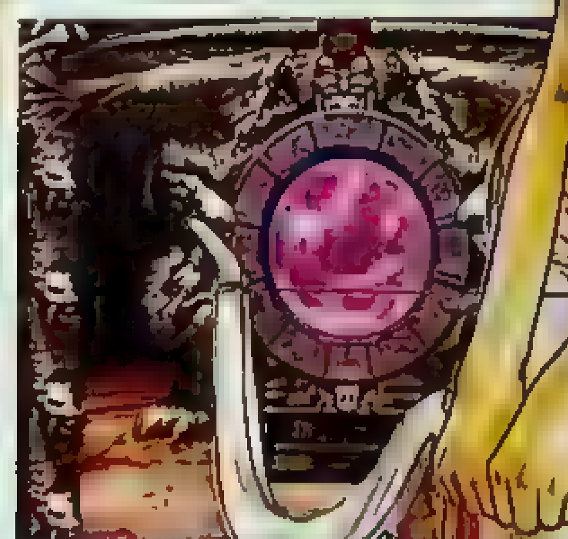
精密的经济生态环环相扣，有效的资源分配才是兴国之道！
资源沃地和军事要塞一向是对手的必争之地！
精确地分析地形敌情搭配克敌致胜的兵种，你的布阵安排将决定胜负！

（代理发行）T-TIME 光谱博硕
（制作）Paradox Entertainment and Slitherine Strategies

WWW.KJKINGONLINE.COM

孔雀王

공 작 왕

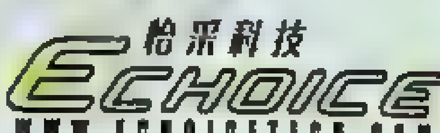

斩新的孔雀王、斩新的游戏体验

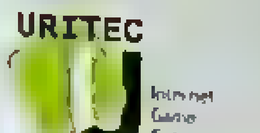
游戏服务器全面开通，公开测试火爆进行中

奥美电子（武汉）有限公司
电话：（021）63609871
传真：（021）63609872



总经销：





新版客户端随12月各大光盘杂志送出：

（游戏基地、网络游戏秘籍、电脑时空、信息时空、网络科技时代、软件、PC任我行、少年电世界）

eal Fps Starwar begin, Hunt ...

作射击版"星球大战"开始，猎杀吧…



SIERRA

异形III

ALIENS VS PREDATOR 2
PRIMAL HUNT

原始獵殺

资料片

异形2资料片《原始猎杀》12月火爆上市，敬请期待

异形2》全国征文大奖赛

主办方（不分先后）：奥美电子、《科幻世界》、《大众软件》、《家用电脑与游戏》、《电脑商情报》、网易
名誉顾问：叶永烈（著名作家，中国科幻文学泰斗）
特邀评委：阿来（著名作家，茅盾文学奖获得者）朱学恒（台湾著名学者、奇幻文学泰斗）张焕波（奥美电子总裁）等
大赛项目：
1、以异形为背景的科幻小说或恐怖小说征集大赛，参赛文章体裁字数不限。
2、评论文章：游戏异形改编成电影，由于游戏的火爆再反拍成电影，尝试阐述游戏与科幻或游戏与电影的互动。
3、以《异形》为背景的原创科幻画或漫画，彩稿、黑白稿不限。
活动2002年12月开始，截止到2003年2月底

详情请见大赛专题网址：WWW.AOMEISOFT.COM/AVP2





奥美电子（武汉）有限公司 客服电话：（010）82657906
武汉：（027）85767803 北京：（010）82657908 上海：（021）63609871

DROIYAN ver : 1.5

决战

武神降临

http://www.droiyan.com.cn

Merry Christmas

决战

给你一个温馨的圣诞

总经销：北京晶合时代软件技术有限公司
晶合软件销售连锁组织
销售电话：(010)82634096 / 97
传真电话：(010)82634088
邮购热线：(010)82634
决战小组电话：(010)84603926 / 27/ 28
传真电话：(010)84603930
决战官方站：http://www.drolyan.com.cn
http://www.17game.com

大海战II

大型立体视角完全拟真海战网络游戏

掌握大海的人 才能征服世界！

波涛汹涌
胜负无则
铁血舰长
梦想光荣
海神战鼓
响彻天际

体验网络 感受生活

官方网站www.NF2.com.cn

万向通信 WONCORE



哈利·波特 与密室
Harry Potter
AND THE CHAMBER OF SECRETS
中文版
你就是哈利·波特
去揭开密室深藏的秘密吧





战地
1942
2002 E3 最佳动作游戏
EPARE
FACE
ENEMY!
在轰炸区里投下重磅炸弹，驾驶小型战斗机展开快速空中袭击，在主力舰上开炮，
在潜艇里巡游狭窄的海道，领导重型坦克穿越森林，
用装甲车辆满载装甲兵进入核心战区
海陆空全面开战，
重燃二战战火！
64人同时参战
35种战争机器20种真实性的武器
4场宏大的战役：南太平洋、北非、东欧、西欧。



EA
GAMES



POWERED BY gamespy
BATTLEFIELD 1942

教父之所以成为教父，就在于他能够把手下玩弄于股掌之间
而现在，是你把他玩弄于股掌之间的时候了

现已发售

30年代美国社会的完全再现，
这是真实而阴暗的失落天堂。
超豪华的3D引擎，
宏大逼真的城市建模，
人物动作栩栩如生。

高度开放的“GTA3”式游戏系统，
可以自由的在街道上驰骋。
60多种经典汽车，
20多种武器，
30多个精细室内场景，
可探索区域超过12平方公里。

这就是大萧条时代波澜壮阔的美国社会，
欲望和梦想交织之地。





游戏类型：动

69元/3CD
内附权威剧情攻略
首发附赠：全彩特大城市地图

四海兄弟
失落的天堂







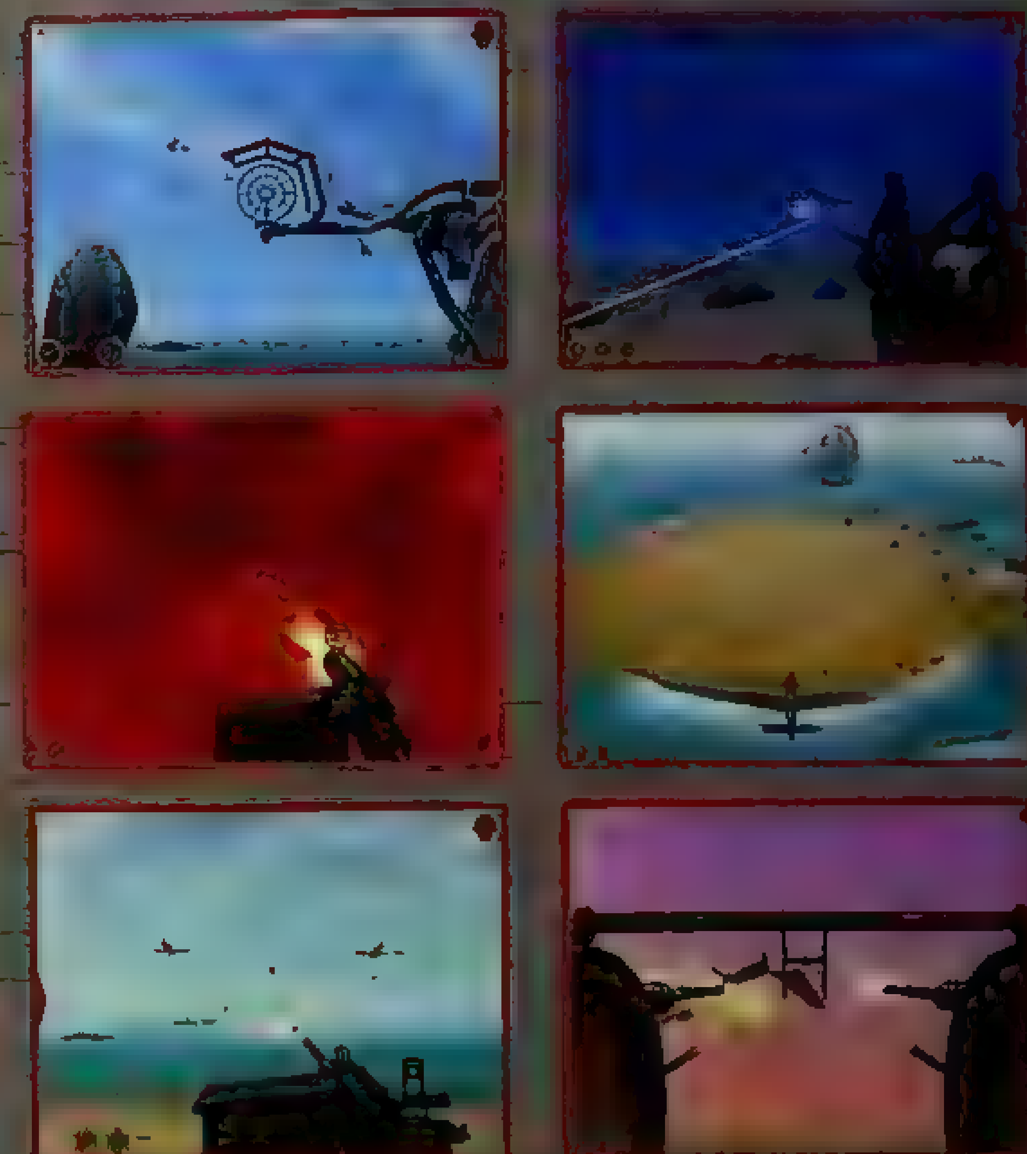
有我在这守着，你们一个也别想上来！

联合推荐

48元
好评热卖中！

游戏类型：射击

盟军行动
抢滩前线



《抢滩前线》更为激烈的滩头保卫战！
全面支持联网作战！

世界新秩序
——反恐怒潮

特批：每名队员除可携带一把B11和一把B43外，
还可多带一把B22。

49元
中文版全球同步
即将发售

P3i PROJECT THREE INTERACTIVE
游戏类型：CS TOO



CT和T的新一轮激烈对抗已经开始了，你还在等什么？

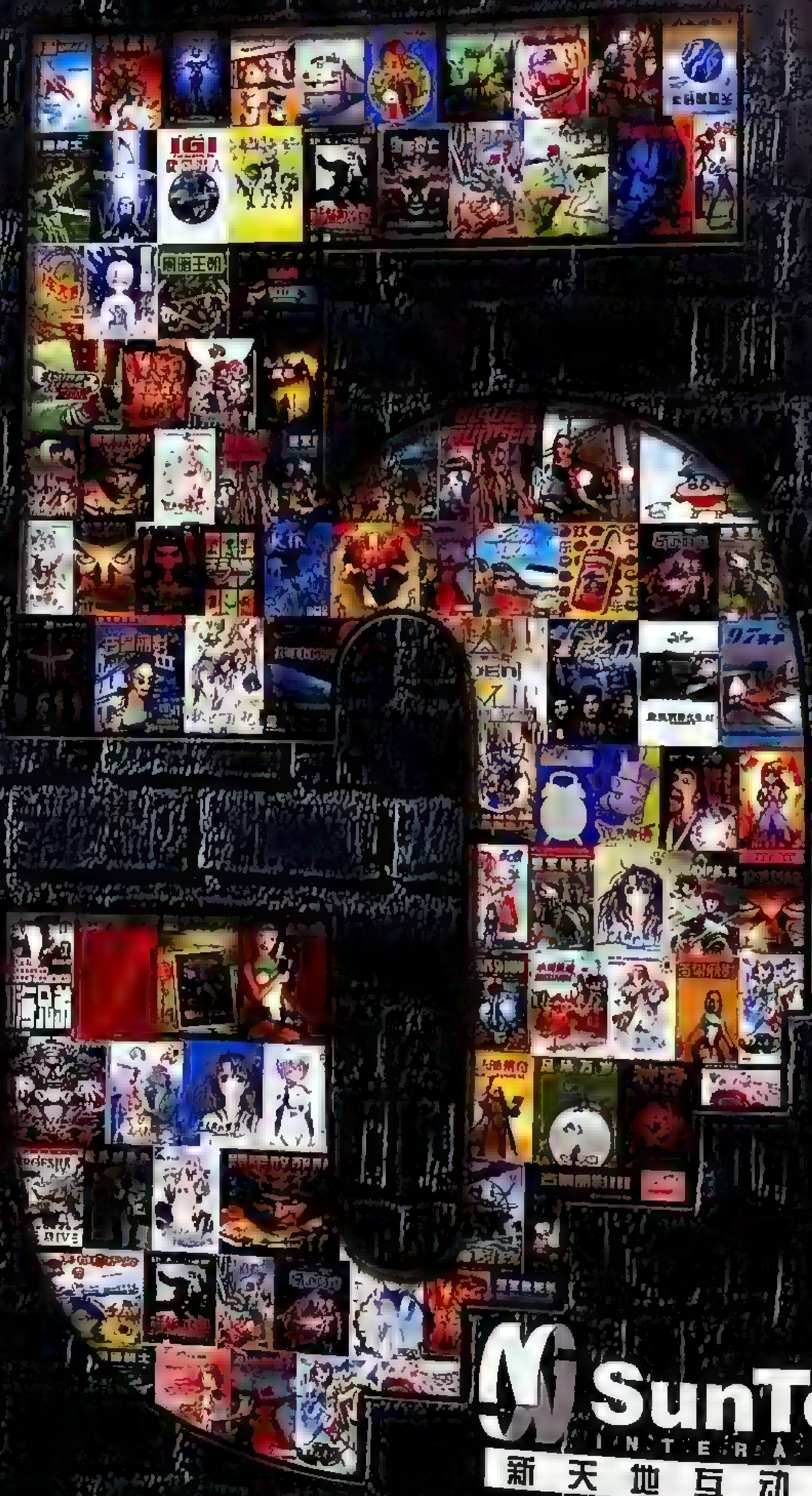
育碧软件恭贺《家用电脑与游戏》100期

惊爆核战危机

电影，游戏全方位接触

AMD 速龙XP处理器给您带来非凡计算体验







恐惧杀机

THE SUM OF ALL FEARS

简体中文版

SunTendy INTERACTIVE 新天地互动多媒体

更多有奖活动，更多惊喜等着你！

上海百脑汇《恐惧杀机》盛大现场活动

惊爆12月14日，奖品丰富等你拿

购买《恐惧杀机》凭内页指定券可在联想门店以半价(74元)购买《沙漠之鹰豪华版（内含《幽灵行动》）》



Ennyah

育碧互动天地

编辑UB1 发送至 2211

一进入 恐惧杀机 刺激互动世界！

12月1日-1月5日 快来参加吧！

丰富奖品包括17液晶显示屏一台，GeForce 4 4600、15液晶显示屏两台，Logitec光电鼠标三个和《恐惧杀机》简体中文版。

详情请见：www.ubisoft.com.cn

恭贺家游百期暨新天地成立五周年



轩辕剑

网络版

轩辕剑再现神州大地
12月19日『轩辕剑网络版』
免费公开测试！



网星艾尼克斯恭祝
《家用电脑与游戏》百尺竿头再创新高！

网星游戏乐园：www.joypark.com.cn

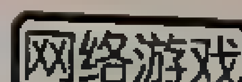


网星艾尼克斯网络科技（北京）有限公司
ENIX WEBSTAR NETWORK TECH(BEIJING)CO.,LTD
http://www.joypark.com.cn



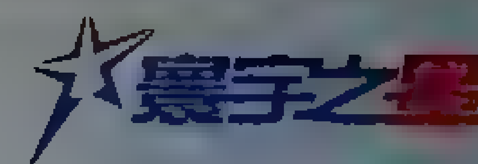








总经销：北京晶合时代软件技术有限公司
经销热线：010-62634096/97
公司地址：北京海淀区小南庄怡秀园1号
FAX：010-62634066 http://www.jhoop.com

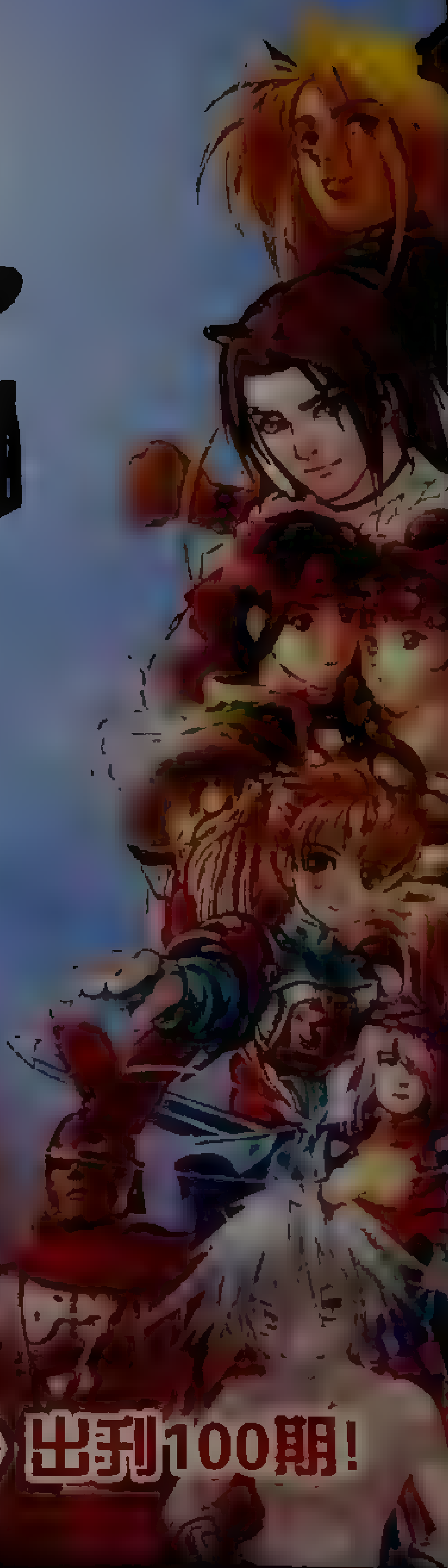




賀Play发刊100期：
豐業樂群100分

寰宇之星 敬賀
傅世華





北京寰宇之星软件有限公司
敬贺《家用电脑与游戏》出刊100期！










家电杂志百期纪念：
贺家电杂志期期精彩
祝家电读者月月开心
第三波 李大卫 敬贺
2002.11.21

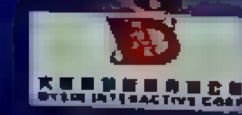
樱花大战3

Sakura Wars ™

～巴黎在燃烧吗～









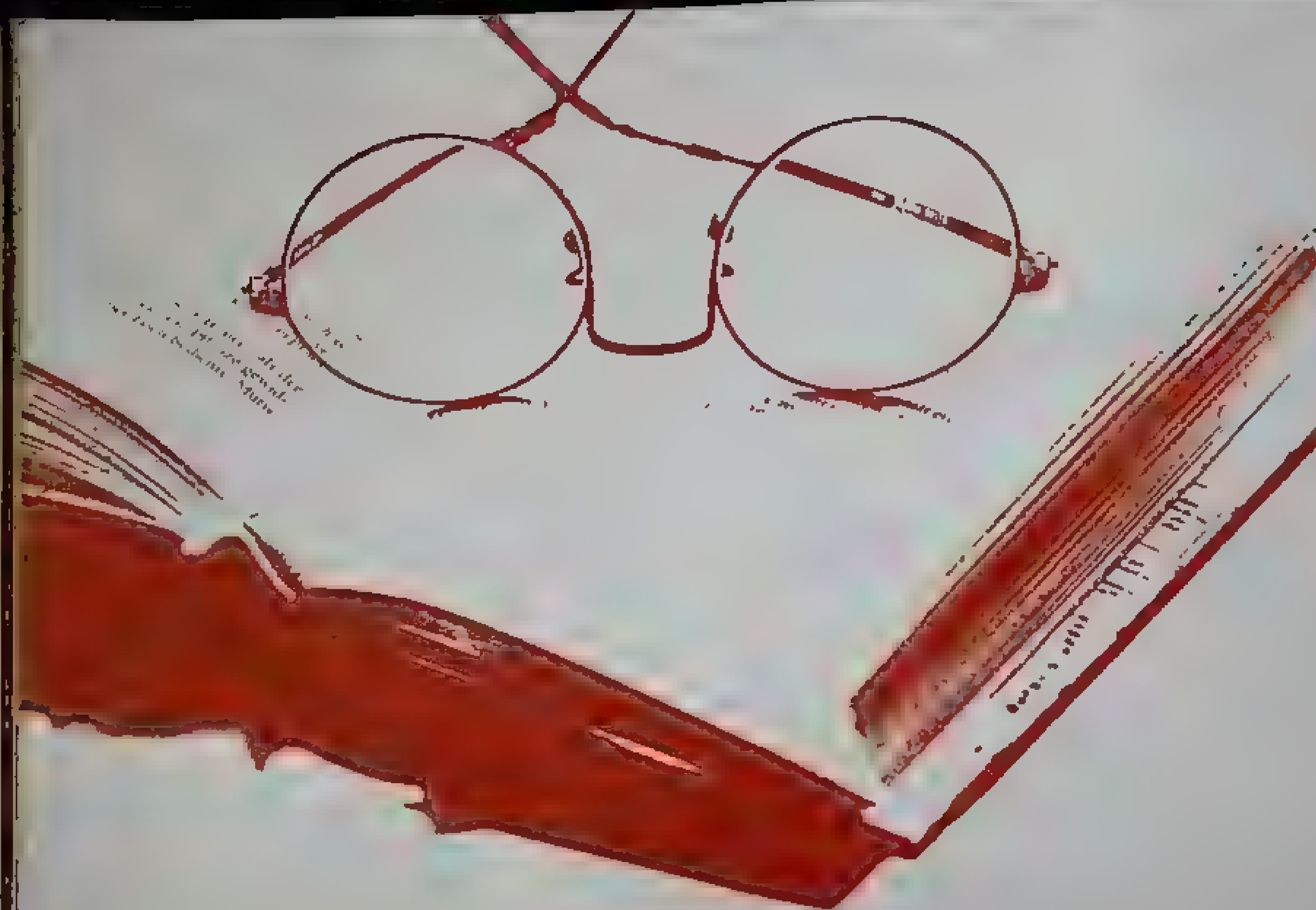




賀：家游創刊100期!!

游龙在线



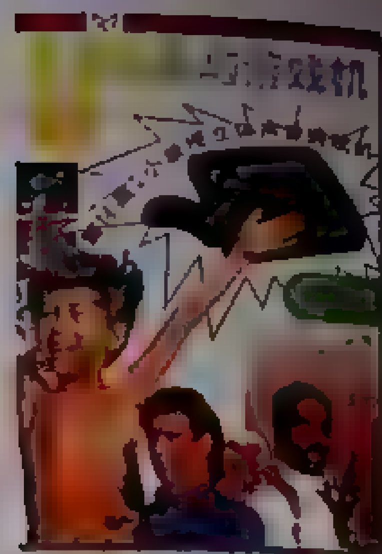


关于家游杂志的100人、事、物

家游史上不可不知十大绝对真相
家游百期收藏十位铁杆读者写真
家游百期参与十位铁杆作者写真
家游百期十大风云人物
家游百期十大风云事件
家游百期十大风云游戏
家游百期十大游戏风尚
家游百期十大至酷玩家装备
家游百期十大经典文章
家游百期十大游戏预言



家游历代封面睇真









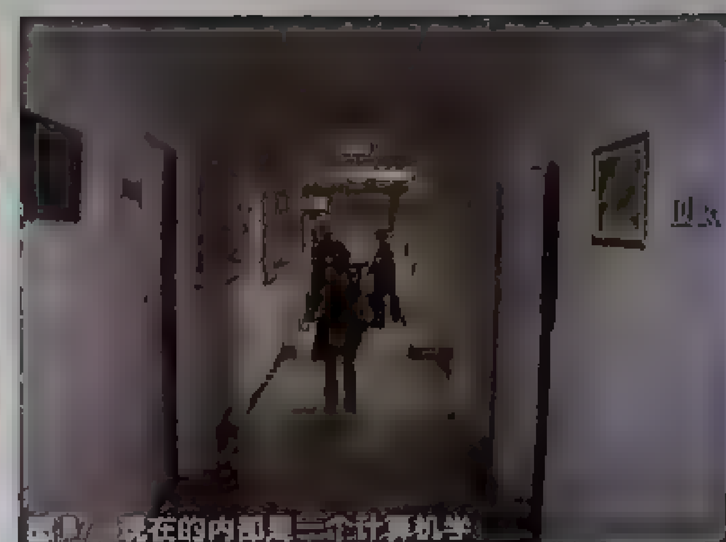


图 B7：现在的内部是一个计算机学……

对北京熟悉的玩家读者，一定知道新街口是一个虽不高档、但相当繁华的地方。来到这里，一切还是那样的熙熙攘攘，仿佛昨天还骑着山地车穿行其间——



图 B4：再走 500 米，就来到了……



图 B3：向南行进 500 米，……



图 B2：一眼望去果然是车水马龙

图 B1：在原址西边一站地铁的……我们来到了北二环的积水潭……

家游旧址图解攻略

话说 1996 年 1 月农历春节前，那时的游骑兵从学校放寒假回家，途经家游总部所在地北京。虽然次日上午 10 时就要转车驶向南方，但怀着对心目中游戏殿堂的向往，在匆匆安排了住所后，就打电话到编辑部，询问下午前去"朝拜"的可能性，同时问明了位置，就是环线地铁鼓楼站下车向南右手第一个胡同向里走。

今天，我又重新来到了这里——

图 A11：进入门厅，想不到大幅的『捷径』宣传画在这么多年后还在那里，感动 ING

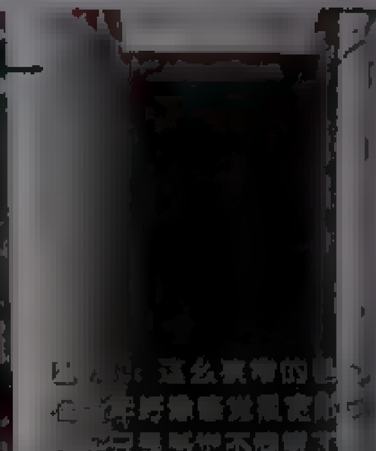





图 A10：从这边再看看




图 A7：前后左转



图 A9：原来这里就是"甲 13 号"



图 A5：当年游骑兵来到这里，觉得家游的办公地点还是蛮有派头的，遗憾的是门牌不对，只好悻悻地再探。

图 A4：南行 50 米路西就是西绦胡同，当年的胡同路牌却不见了。

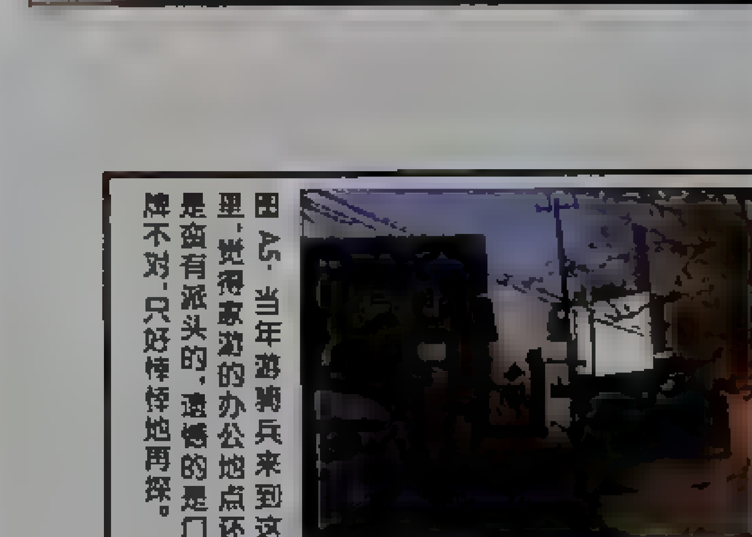
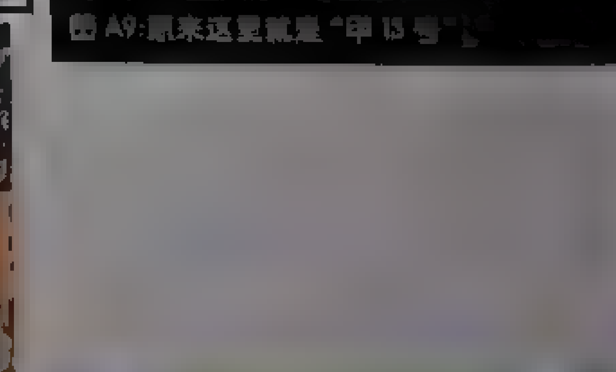
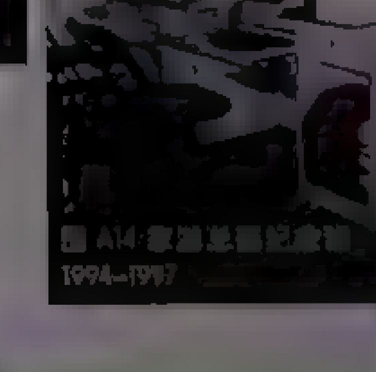



图 A6：继续右转

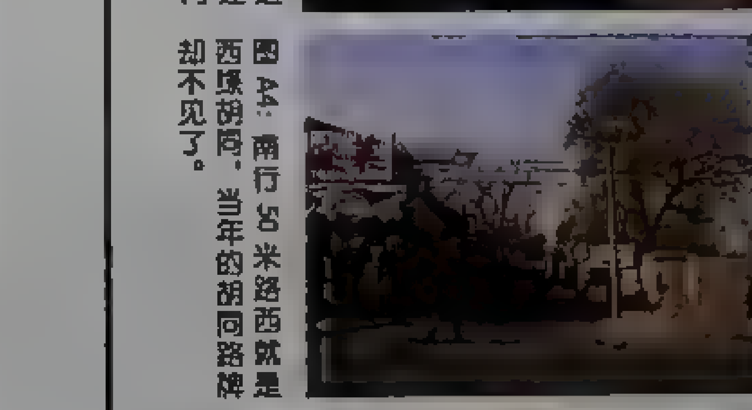



图 A3：向南看看，好像旧北京的城区。



图 A2：地铁可以直接抵达这里



管乐



●在《家游》最满意的作品

说来真惭愧。我在《家游》发表过的早期文章里，还基本上没有什么谈的上是“最满意”的，无论是攻略还是评述性文章，现在看都已经比较潦草而幼稚了。但是有印象深刻的，就是MD版动作解谜游戏《海豚历险记》的流程攻略。由于这个攻略的制作完全是根据攻关心得一点点搞定的，没翻译任何相关资料，游戏难度又奇大，甚至现在那些关卡还记得很清楚。前一段时间又接触了DC上的同名游戏，算是续篇吧，画面很好，全3D场景，有身临其境的感觉，但难度就更高了。但这个系列我个人始终很喜欢，所以印象比较深。

●在《家游》最难忘的人和事

难忘的人？同样没有“最”，过去编辑部的同事们，所有人，他们都令我今生难忘。都是很要好的朋友，他们都曾给我最大程度的照顾和帮助。真是怀念过去和大家一起打游戏、写攻略的时光啊！每每在书摊上看到《家游》，总有一种想要去看看他们的冲动。最难忘的事情么，那就是当初刚刚开始办刊的时候，由于条件艰苦，又没有抓图工具，所以每次做攻略都要和孙百英老师、宋志勇先生一起用照相机对着电视机拍照，一边打游戏一边给游戏照相，然后在卫生间改的暗室里冲洗底片。经常工作到半夜。当时杂志里的每一张游戏图片都是这么搞出来的。游戏攻略也全部要自己写。虽然无比辛苦，但大家一致认为那是一种乐趣。再就是下了班谁也不回家，挤在一起玩RPG、“切”街霸，把手柄都弄坏了。

●最期望《家游》发生的变化

现在的《家游》已经完全不再是早期那本简陋、单薄的小册子了。排版、文章、印刷质量，总体上看已经是相当专业的杂志。但是如果未来行文风格过于专业化和流程化，就会少了一点从前的那种平易、亲切感。希望《家游》风格能更轻松、活泼些。这就是我想给《家游》提的一点意见，并祝愿《家游》能赢得更多的读者。

●最想对读者说的话

对于所有读者，认识我的、不认识我的，还有那些擅长写作、专门给《家游》投稿的朋友。见过面的、没见过面的，我都想对你们说一句，感谢你们一直以来对杂志、对我本人的厚爱与支持。你们是我永远的精神动力。没有你们我不会爱上这一行，我不会辜负大家的期望，还将在个人事业上继续努力。

●自己的近况和游戏故事

离开编辑部后，由于个人比较喜欢绘画和艺术设计，在广告公司干了一段时间，期间还跟朋友一起攒了些杂志和书刊。那些时光也是值得回忆的。后来迷上互联网，进了网络公司，把网页设计、多媒体制作等工作统统摸了一遍，算是过了把IT瘾。直到现在所做的工作还和网络、软件开发有关。我有着喜欢新奇事物的性格，对游戏的热爱也算是一个方面吧。仍旧爱玩游戏，SS、PS、DC、PS2，好游戏很多，但是由于工作忙，相对玩的时间已经比较少了。看着那些比我年轻很多、还在上学的朋友放了假废寝忘食地攻关，很感慨，当初我也是这样的，真羡慕他们有那么多时间。

说起最近的游戏，我在PC Game方面接触较少，但是酷爱诸如《模拟城市》那样的SLG作品。前些天听说《模拟城市4000》正在开发之中，着实高兴了一阵子。我喜欢那种苦心经营的感觉。《帝国时代Ⅱ》也是我相对来说投入时间比较多的游戏。但总的来说还是玩TV Game多些。最近比较热衷PS2的一些作品，好游戏相当多，而且快到年底了，大量更优秀的游戏即将面世，相信届时一定会给诸位带来更多的乐趣的。

●真名——刘管乐
●加盟《家游》时间——1994
●离别《家游》时间——1996

丹

●加盟《家游》经过

一条似乎望不到头的走廊，昏暗的灯光，匆匆闪过的身影和时有时无的脚步声，忽然一个瘦高的身影拖着缓慢踉跄的步伐挡在我的面前，苍白的面孔，无神的双眼，左臂无力的挂在身边，右手慢慢地向我伸来，一个低沉而缓慢的声音在走廊中回荡：“哦~~你~好~我叫管乐……”

当然，管乐不是僵尸，上面的情节也有点过于演义了，不过我想说明的是我之所以掉进游戏这个“大火坑”里，有很大成份是被管乐拖进来的，都怪他在我面前展示了游戏那勾魂夺魄的魅力，让我就此沉沦其中不能自拔……

路人甲：“怪人家？你怎么不说你自己贪玩啊?!”

丹：“轻拳、轻拳、前、轻腿、重拳……”一阵白光闪过，世界——清静了！

●在《家游》最满意的作品

作为美编，谈不上有什么作品，不过2000年那次改版的版式据说得到不少肯定，好歹是自己好几个月的心血，就拿出来献丑一下吧！而私底下最值得骄傲的是本人依然保持全编辑部打穿游戏最多的纪录，至今无人打破……嘿嘿！（不过新人月月上升极快，大有超越我的势头，值得关注，值得关注！呵呵~~）

●在《家游》最难忘的人和事

说来好笑，那还是刚到编辑部不久，单位的386电脑对还是电脑盲的我来说可是个高级玩艺儿，随着同事（名字就不提了）熟练地敲着键盘，一串串英文和数字在屏幕上高速闪过……真是让人羡慕不已！

后来才知道，他敲的命令是：dir，dir/w，dir/p……那是他当时会的仅有的指令——这蒙傻小子呢他！气死我了！:-D

说到难忘，其实最难忘的就是得知朋友和同事要离开编辑部时心里空落落的那种心情。虽说



人生无不散的宴席，但每一次告别鼻子都酸酸的，真想对他们大喊：“求你们，别走，别再让我……别再让我结账了！”

●最期望《家游》发生的变化

那可就多了，希望用更好的纸，更好的油墨，更好的印刷；希望《家游》能变得更厚，厚到什么程度？就厚到一本杂志能自己“立正”地“站”在桌子上吧！：）希望枪稿越来越少，让编辑们有更多的版面自由发挥，让读者永远有“家”的感觉！

●最想对读者说的话

请用《家游》垫枕头，而不是桌子！

●自己的近况和游戏故事

依旧热爱游戏，虽然老大不小的了，自己分析生活有向虚无主义发展的倾向……近来迷恋上网络游戏，但由于（或者说幸好）时间有限，不可能长时间的挂在网上练功，所以在游戏里一直是半调子，永远成为不了梦想中的“高手”。好在毕竟虚长几岁了，争胜之心淡薄不少，也能随遇而安、逆来顺受，故在网游中爱用“泥菩萨”的称号，取度人无望，自身难保的意思，聊以自嘲吧！如果有缘在游戏里碰到，顶礼膜拜就免了，少“超度”咱几次就感激不尽了！

●真名——单非
●加盟《家游》时间——1995

阿魔



我永远不会忘记《家电》!没有《家电》也就不会有现在的我，包括我的小家……也正是《家电》让我们以及千千万万个"游子"相识、相知。

相信真正热爱游戏、爱《家电》的人，都会在内心的深处铭刻那些曾经感动过我们的"平凡而难忘的小事"，我心深处有永远属于《家电》的那一部分……

在《家电》最难忘的事，我想应该是那年我们《家电》的第一个新年，我还记得大家"泪笑的样子"，那晚，许多人都喝多了、喝醉了，为《家电》的成功，为游戏，为友谊，为我们经历的风雨与期许的彩虹……

那一晚，在编辑部，我竟平生第一次酩酊了一夜，那一晚，她竟守护了通宵……

大家说，我和她是《家电》的"第一对"，是因Game相识、相知、相爱最早的一批。

当1997年我写下《新春·雪·笑脸》的时候，我知道，该是我们离开《家电》的时候了，尽管我们对《家电》是那么的眷恋，也许候鸟的使命就是远方、就是飞翔……

岁月留给人们最多的是怀想，因为我们曾经为某种憧憬、某种信念，深深地"爱与付出过"，爱是不能忘记的，爱江山，更爱美人；爱游戏，更爱生活。

好多年过去了，我一直是媒体策划与市场运作的双栖人，无论在哪里，无论做什么，游戏带给我的那种"热情、坚韧、不挠与唯美"，甚至是"桀骜与好斗"，以及"蓦然回首的顿悟与宽容"，一直在我的胸中"激越着"、"澎湃着"……现实的RPG竟如此的精彩与壮美。

今天，每当我抱起我的宝贝女儿，我知道，这是我最大的幸福、最大的收获！每每看孩子的眼睛，我知道，什么是世间的最美！她的眼睛那么的纯洁与明亮，一切"先哲的道统"与"伟大的丰碑"竟会在孩子稚嫩的眸中"轰然崩溃"……

两岁的女儿最喜欢看的动画片不是《天线宝宝》，不是《小丸子》，更不是什么《黑猫警长》，而是FLASH《纯平面的爱情》，我想女儿也许还不懂什么是"爱情"，但，她看到了爱。

如果说我对《家电》最大的希望是什么，我想说："打"的游戏固然精彩，固然豪迈，但，请再增加一些"爱"吧，这不一定是"化蝶的彩依"、"舍生的月如"或《心跳的回忆》，其实UO、CS，甚至是《疯狂坦克2》中依然会有感人的故事，那些为友谊，为真情的两肋插刀，甚或甘受误会而两肋挨刀……

游戏是一种"梦"，是"电子的童话"与现实的"补白"，再多一些爱，需要理由吗？听说《家电》现在已经有了"第二对"、"第三对"，我想最高兴的应该是孙老师吧！希望早点能吃到他们的喜糖，这些年没有妻子的帮助我不知道会是什么样子，修身、齐家、游天下！在游戏中PLAY的朋友们，我真心地祝福你们。

现在是晚上22：00，今夜，时间拉长的思念竟如此的强烈，我按捺不住，还是把电话打到了编辑部，这么晚会有人吗？单非和华栋（兔子）还在，他们的敬业与忘我和他们的声音还像当年一样未曾改变。

兔子问我现在还玩游戏吗？我说，玩，但少了，有时也去一些游戏网站。当年还在《家电》时，好象到处都有人注册"阿魔"，那从来都不是我，我在网上只是一个无名顽童、小兵，尽管两鬓已经开始"飞雪"。

两年前，我还专门玩过一段时间汉化。我一直在收藏一些鲜为人知的游戏，好象国内的杂志与网站很少能提及，特别是世界各地的一些玩家收藏的"修正版"、"自留版"，当然也有些是我自己搞的。最珍贵的是在北约轰炸科索沃的时候，一份来自马其顿共和国的玩家的战争游戏补丁。建议搞个小栏目叫"Game黑市"，希望有同好的玩家一起参与。

《家电》到年底就满100期了，现在大家都叫《家游》，也许是要谐音"加油"，可我仍习惯叫《家电》；也许太土了，但谐音"加电"不是更酷吗？（老婆，快出来看"加电"啊！）

问《家游》所有的读者好！祝大家健康快乐！

- 真名——王越鹏
- 加盟《家游》时间——1995
- 离别《家游》时间——1997

乐水



●在《家游》最满意的作品

在《家游》期间也写过不少东西，实在不敢将其忝列"作品"行列，自己当时最满意的都是一些技术方面的文章，但是具体名字早记不清了。不过，后来在网上遇到过一些当年《家游》的读者，似乎大家印象最深的都是那篇卷首语《该我登场了》，很多朋友都是因为那篇小文记住了乐水，因此如果从"广告效果"看，那应该是最令人满意的了:)

●在《家游》最难忘的人和事

《家游》的两年工作经历将会永远令我难忘。正因为如此，真要说出其中最难忘的人和事，反而变得很难了。其中，我觉得最难忘的事情应该是当初来《家游》应聘的时候与老编的一次谈话。因为当时我必须从原来供职的单位辞职，在那个年代这叫"下海"，还是一件很需要勇气才能下决心的事情。正是当时老编的一席话让我毅然下定决心放弃了即将到手的职称和稳定的工作，登上了《家游》这艘当时看起来还不算很豪华的航船，开始与《家游》人风雨同舟的一段航程——这是一条当时我的眼里颇有些冒险味道的航程。最难忘的人，还是得说《家游》的读者吧，虽然说不出具体的人名。作为一名传媒从业者，我深深知道读者是我们"上帝"这个道理，而《家游》又是一本特别重视与读者互动的刊物，这使我在这里有了更多的与读者交流的体会，还是借用当年AWEI的一句话吧——"我们的读者是最可爱的"。

●最期望《家游》发生的变化

离开《家游》四年了，但是有时还自觉不自觉地仍把自己当做《家游》的一份子，毕竟那里包含了乐水两年的经历，更何况现在我还算是《家游》的读者，所以当然希望《家游》能不断发展。杂志改成全彩曾经是当年包括我在内诸小编的一个"奢望"，很高兴今天它早已成为现实，传媒行业这几年竞争激烈，很多著名的媒体都已发展成报业集团，如果《家游》有朝一日也能向这个方向发展，作为《家游》人我会衷心为之高兴和祝福的。祝愿《家游》百尺竿头，更进一步！

●最想对读者说的话

首先要感谢这么多年《家游》还有人记着乐水这个名字，在这个日新月异的年代里四年时间可不算短。不经意间，没想到《家游》已经出到100期了，作为一本以游戏为主的杂志能够发展到今天，这其中的种种历程实在值得纪念，《家游》的读者是值得羡慕的，因为大家拥有游戏的心情和游戏的感觉，有游戏陪伴的人生不会寂寞。如果能一直保持这种心态，那就更值得乐水羡慕了，因为能做到这一点的人很少——所以大家更应该珍惜今天。

●自己的近况和游戏故事

1998年离开《家游》后一直继续干着IT媒体编辑的工作，不过都是名气和影响力比《家游》小得多的小媒体，几经辗转，1999年进入中国《计算机世界》传媒集团，加盟当时刚创刊的《家用电脑世界》杂志，直到现在。这几年虽然自己工作一直还和游戏有关，但真的好久没认真玩过游戏了——主要是缺少足够的时间和精力，最近认真玩过的除了小游戏外，就是几个月前的《秦殇》了，可惜还没最终通关，真是惭愧！

- 真名——刘捷足
- 加盟《家游》时间——1996
- 离别《家游》时间——1998



AWEI、小马

● 在《家游》最满意的作品

在杂志上写的东西不是很多，却先后用过七八个笔名，由此可见我对自己的作品不能算是很满意的；虽然按道理说，自己都不满意的作品是不应该给读者看的……

● 在《家游》最难忘的人和事

最难忘的人是高立新老师。以前我从未接触过在不惑之年仍对游戏如此狂热的玩家；这种狂热不是简单的痴迷，而是一种近乎宗教感的虔诚。从他身上我学到了很多东西。

最难忘的事可能就是某个时候的一件小事吧，我想有朝一日它终会浮出记忆的水面，但现在还在某个地方沉着呢。

● 最期望《家游》发生的变化

成为更正规更纯粹更有趣的杂志。

● 最想对读者说的话

谢谢！

● 自己的近况和游戏故事

没有理由不按照常人的生活规律结婚生子，于是我这么做了。游戏圈外有人说婚姻是爱情的坟墓，游戏圈里有人说婚姻是游戏的坟墓，总而言之我现下成了"古墓派"的一员，日子是很平淡很沉静的。身边有充分理解并支持我工作（和游戏）的她，还有未来或许是个超级玩家的他（baby），这就是贫嘴小马的幸福生活。

有了笔记本电脑之后，睡前半躺着看书的习惯就演变成了半躺着玩游戏，舒服倒是舒服，就是不适合玩那些紧张激烈的 FPS 和 RTS，只得整日里以回合战棋和 RPG 为主。模拟器是让人怀旧的好东西，能让电视游戏中的经典再度焕发青春。我最近便又重玩了一遍 FFT，由于有关一些隐藏剧情和道具的细节记不清了，于是上网查找攻略，满眼竟全是以前杂志上登过的那篇，着实令我百感交集。自己曾用心编辑的文字至今还能为玩家提供些参考，我很欣慰；而久违的作者杨子江又使我怀念起当年天津 RPG 联盟的朋友们。那些因为杂志转型而离别的读者、作者们，你们还好吗？

● 真名——刘威
● 加盟《家游》时间——1996

● 真名——刘炜
● 加盟《家游》时间——1996
● 离别《家游》时间——1999

翻开新到的《家游》……啊？都到 100 期了啊！看着现在装帧精美的杂志，再翻出《家游》的第一期，大有从农村到城市的感觉。也是，都 100 期了，光马甲就换过好几次了，更别说栏目和内容了。记得那时候小编们还为"家用电脑与游戏机"的标准字谁大谁小争论得面红耳赤，现在可好了，"机"没了，字也小了，也有了"洋名"了……真是三年不见，当刮目相看了！不过，好在文字还是中文，内容还是同样的精彩，我也还爱看！呵呵，玩笑了，小编们别太在意啊！

其实作为曾经在编辑部工作过的我来说，看到杂志正在一步步成长、日臻完美而感到由衷的欣慰，当然也能深深体会现在成绩背后的艰辛和坎坷。虽然离开编辑部都快三年了，可是回想自己这一生最快乐的时候，大概就是在编辑部的那些日日夜夜了。我自认不是个很怀旧的人，但一直以来却割舍不掉对《家游》的那份情有独钟。惭愧的就是一直没有一篇自己认为最满意的作品奉献给大家！但现任编辑们的卓越才干让我最后的一点点遗憾也烟消云散了，因为——《家游》现在的成绩有目共睹！最后，向曾经关心和支持过我（包括现在还惦记着我的）朋友们郑重宣布：我还活着，而且活得还挺精彩，至少还算和小编们属于同一战壕的战友（还在游戏界从业）。

最后衷心地祝愿《家游》在今后的旅途中一路走好，将来到了 200 期、300 期……的时候，别忘了请我还有像我一样爱护过你、支持过你的广大读者朋友大吃一顿啊！^_^



Liuwei

PC兔子、游骑兵

● 在《家游》最满意的作品

对每一个作者来说，虽然在一本杂志上首次发表的文章，以及第一次受到广泛关注的文章都会令人难忘，但从求全责备的角度出发，一篇经得起推敲的游戏文章，却是令一个身兼游戏玩家身份的作者最为得意的。所以那篇经过连续三天彻夜苦战至凌晨而完成的《家园》，以不损失任何一艘主力舰、俘获所有敌方主力舰的战绩通关，以匿名发表于《游戏胜经Ⅱ》中的"重返家园"完全攻略，则经常让自己得意万分。

● 在《家游》最难忘的人和事

阿魔，为家游带来电脑游戏新思路的前辈编辑，对于我更有知遇之恩。首次拜访编辑部，并未有缘见到这位成全了我首次发表文章的"神秘人物"。与阿魔晤面，已是我第二次来到编辑部求职之时，在开怀畅谈之际，在他拿出精心保存的《银河飞将Ⅳ》原版海报送给我时，我觉得能与这样一位充满热情与狂想的电脑玩家共事，实在是人生一大幸事。遗憾的是，大约半年之后，阿魔离开了家游。我至今仍能清晰地感受到那时心中的一丝落寞——假如家游还能有这样一位真正的玩家编辑……

● 最期望《家游》发生的变化

游戏的乐趣，还远远没有被真正地挖掘和体现出来，希望能够和所有喜爱和支持家游的作者、读者一起，用家游杂志凝聚起更多用心感受之后写成的文章。

● 最想对读者说的话

从最初与你们一同相伴家游，到在家游的日子里有你们一路相伴，一直想说——你们是最有眼光的！



● 自己的近况和游戏故事

DISCMAN 送给了远行的 GF，让我的生活中少了很多的音乐，但决定不再克隆这部分生活，因为期望它迟早可以回归。已经收留了两只流浪猫，承担了很多的工作任务，每天的生活似乎都在被推着向前走，而这样的忙碌，却是可以将所有发酵的情绪有效压制的办法。

游戏应该是没有什么改变的，改变了的是游戏的人。朋友们看到我书柜中越来越多的老游戏，都说我越来越怀旧了。事实上，模拟器的风靡，REBORN 游戏再版工程的兴起，似乎说明人们对越来越高的配置要求、越来越复杂的"游戏操作系统"感到厌倦了，而游戏的乐趣，也在一次次的画面提迟、一回回的无所适从中被消磨得索然无味。

● 真名——梁华栋
● 加盟《家游》时间——1996

CY

● 在《家游》最满意的作品

在杂志上写过最多的是对当时各游戏公司的访谈，虽然有着十分重要的意义，但很难说是令人满意的作品。因为自己与足球的深厚渊源，在文渊阁的一次"友情出演"倒是给很多朋友留下了深刻印象，那篇文章叫《征程》。

● 在《家游》最难忘的人和事

那段时光是我进入游戏圈后打拼至今，心情最为放松的日子。除了杂志的伙伴外，还结识了大量圈内外的好友，难忘的人与事实在是无法枚举。

● 最期望《家游》发生的变化

《家游》在严酷的市场中走到今天不容易，希望她能走得更远。

● 最想对读者说的话

感谢所有那些知道和记得我名字的人。

● 自己的近况和游戏故事

进入游戏圈后就再没有离开过。《新浪潮》、《游戏时代》和世纪雷神是我这几年足迹的横坐标，而纵轴上那些风风雨雨、起起落落，种种欣喜和遗憾，仿佛已成过眼云烟。在中国，玩游戏和做游戏，写游戏和卖游戏，都不是如想象中轻松的事，而后者更难。作为转职过各种角色的自己，觉得有责任为广大玩家做一点事情，请大家相信，我一直在努力。

玩游戏的时间随着年龄的增长和工作的繁忙逐渐减少，连我最喜欢的足球经理类的游戏也不常接触了。有时，真是十分怀念以前在《家游》通宵奋战的经历。年轻的玩家们，我好羡慕你们！

● 真名——崔越
● 加盟《家游》时间——1997
● 离别《家游》时间——1998

Chance



加盟《家游》经过

这些时光永远都不会忘记。1997 年我开始作为“家”的作者不定期投稿给自己心爱的杂志。1998 年 3 月 4 日，和往常一样来到编辑部，交完提前和编辑约定的稿件后，我在闲谈中得知“家”正在招兵买马，而且面试就在这几天。放下没聊完的话题，一路狂蹬自行车回到家，晚上连夜用工工整整的仿宋字写了满满一页求职书。隔天，3 月 6 日，从下午 2 点到 5 点和老编做了一次关于人生、就业、IT 产业、游戏、文化期刊的畅谈。期间年少轻狂的不羁之谈现在早已不复记忆，印象最深的是最后分别时老编的一句：“下周一，你就来吧。”我由此完成了读者而作者而编者的“二转”。

在《家游》最满意的作品

进入“家”开始直到今天，我所负责的栏目，从名称到内涵虽几经变化，但始终围绕着知识性和技术性打转。也因为如此，自己的作品一直缺少人文气息——或许严谨但未必激情。自己印象比较深的文章，一篇是发表在 2001 年 1 月号上的《雷神之锤 Ⅲ 终极优化指南》，另一篇是发表在增刊《游戏胜经Ⅱ》的《冰风谷剧情全攻略》。前者倾注我大量心力，尝试撰写一篇让每位读者都能看懂的硬件文章；而后者则是一篇地图详尽，剧情全面的小说式攻略，可惜因为增刊的缘故，看过的读者不多。

在《家游》最难忘的人和事

第一次守夜做责任编辑。

通常情况下，不了解情况的人总会对做游戏期刊编辑的我报以羡慕的眼光。言下之意，你好爽啊，整日玩游戏便是工作，工作便是玩游戏。1998 年 7 月，我第一次做责任编辑。凌晨 2 点的编辑部，二楼的 3 间编辑室里传来纸张翻动的声音，那是编辑在校对稿件；一楼是排版员持续不断的打字声；而地下室的出片机正传来隐隐低沉的轰鸣。我一个人站在楼道里有些发愣，突然意识到：当爱好转变为工作时，它就不仅是有趣那么简单了，更意味着压力和责任，游戏也是如此。

最期望《家游》发生的变化

期望“家”成为国内发行量最大的游戏刊物；期望“家”成为最具影响力的行业刊物；期望当中国的游戏真正成为产业的那一天，人们会说：这里有“家”的一份心力。

最想对读者说的话

请继续支持“家”。你们的热情加上我们的努力，一定可以打造出未来中国游戏刊物的旗舰。

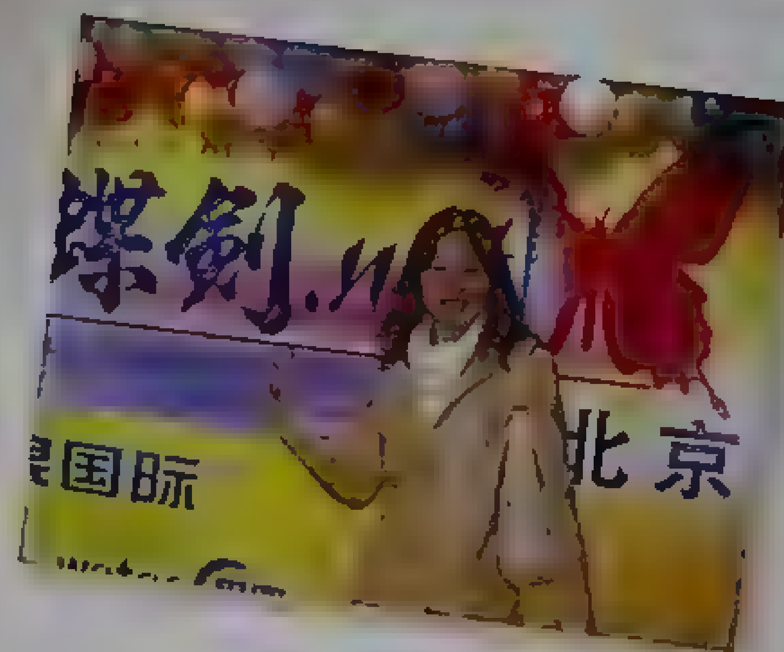
自己的近况和游戏故事

体重和年龄一起增长是本人目前最大的困扰。年底乔迁新居之后准备好好锻炼身体。没办法，健康是事业前面的 1，而成就仅仅是 1 后面那些 0，不能大意哟！

说到自己的游戏故事其实蛮简单。大体来说就是硬件随着软件走。因为要玩《无悔的十字军战士》而买了光驱；因为要玩《古墓丽影》而买了 Voodoo；因为有了《雷神之锤Ⅱ》而升级到 Voodoo2；又因为《雷神之锤Ⅲ》而入手 GeForce；现在，《DOOM Ⅲ》又来了……。《龙与地下城》是我的另一个爱好。奇幻世界的一切都那么吸引人，从文学到游戏，又从游戏到电影，看着身边同好越来越多，心里真是特别高兴。如果你也是其中一员，欢迎来信交流哦。

- 真名——陈明辉
- 加盟《家游》时间——1997

石子



加盟《家游》经过

98 年 8 月我正式成为“家”里的一员。真正加盟的时间其实可以追溯到更早的时候。同年 2 月份，我还在上学，大四的毕业设计是在中科院某研究所做的，当时所里的同事正踌躇满志的想出去发展，问我要不要陪他去人才招聘会看看。这是与应届毕业生招聘会有很大区别的人才流动会，每年 2 月在北京国际展览中心举办，其参加的单位大多要求职工年龄 25 岁左右，有 2 年以上工作经验。我那位同事大概是老了，所以他仗着我的年轻，我仗着他的工作经验，我们两个就这样到国展去了。

四面转了转，我发现我是太年轻了，很多工作都没有我的位置，不过很巧的，我在一个角落看到了一行熟悉的字！一人在一小方桌后面正襟危坐，桌面上已经堆了一摞高高的简历。当时我并不知道这位就是我们的主编大人，所以很大胆的冲过去问：请问这里招不招女生？呵呵，想来那时我的冒失劲头也把主编大人吓了一跳吧，不然，我进编辑部也不会那样的顺利。

之后的一段时间，因为我还未毕业，所以主编大人很宽宏地答应等我毕业之后再上岗。而 3 月到 7 月间，我和社里的各级领导谈过很多次，他们很关心一个女孩对电脑游戏、游戏杂志以及游戏产业的看法，呵呵，说实话我没想过那么多，我喜欢游戏也只是出于个人的兴趣爱好，在此之前我从未想过自己未来是要当一名游戏杂志编辑的。不过，我也很认真肯定的说，只要是我喜欢的事我就一定会把它做好，也许正是因此我才能走进“家”里来，一待就是许多年。

在《家游》最满意的作品

自己的文字作品没一样满意。最满意的，就是主持文渊阁时刊登的那些获得读者好评的文字。

其实，我很喜欢给我们上编辑学课的老师说过的一句话：编辑加工文字的过程，实际上也是一种创作过程。虽然，我自己很少写出什么象样的文字，但是看到那些已经印成铅字出版的经过我亲自编辑过的文字时，我的心情和作者是一样的，特别是当它们获得了读者的认可时，我也会感到一种满足。

在《家游》最难忘的人和事

第一次更换硬盘，公用邮箱的信件及备份全部丢失，损失惨重。之后也认识到，自己这种马虎的毛病是一定要改的。虽然后来又犯过几次错误，但都没有这次的严重。

最期望《家游》发生的变化

书越来越厚，读者越来越多，网站越来越火。

最想对读者说的话

其实人是很奇怪的动物，每当你拼命去想改变一件事物的时候，往往会忘记了那事物本来的样子。我想说的是，其实游戏只是一种令你感到愉快的娱乐方式，希望大家都可以用一颗平常心去对待它。

自己的近况和游戏故事

单机游戏的时代是一个人幻想，网络游戏的时代是和别人一起幻想，所以我喜欢网络。97 年我上 BBS，98 年我玩文字 MUD，99 年图形网络游戏的春天，2000 年我成为了一个真正的网虫——网络游戏虫。2001 年，我顽固地认为网络游戏中也应该有自己健全的法制，但是后来的几次经历令我很伤心。2002 年，是我真正在网络中成长的一年，这一年里我结实了许许多多各式各样的网络游戏玩家，也改变了很多对网游的看法，但是维护网游世界平衡和健全法制观念的想法依然没变。很多朋友说，你一个人的力量怎么可以推动几万人的世界跟你一起转动呢？我说，在这几万人中，我相信还会有跟我志同道合的人啊！至少，我可以带动身边的人，所谓人以类聚，蒸汽也可以凝结成水滴的！

以上就是我在这几年中的情况，至于游戏故事，实在是太多了，这里恐怕是写不下的！呵呵……

- 真名——谷岩
- 加盟《家游》时间——1998

Racer

● 加盟《家游》经过

进入《家游》时正好是十·一长假归来全民开工的第一天，所以记得比较清楚。应聘则是在放假前的几天，当时我早已是《家游》的忠实读者，正在一家电脑媒体工作。我看到那则招聘广告的时候估计已经接近尾声了，于是不抱希望地发了一份传真，算是简历吧。随后就应约和主编见了面，才知道我原来所在那家媒体的四五个同事已经先于我来应聘过了，于是便顺带着帮他们说了几句好话。后来还经历了一次文字测试，改错题是记不清了，因为不知道当时是把错的字改对了还是把对的字改错了，还有一道大题，好象是要求结合当年发大水的情况谈一谈游戏与水利的关系，天晓得我那天胡扯了些什么?！再后来就进了《家游》，而那些先我而来的旧同事们却没有，不知道为什么，也许是因为我这个人比较实在吧……

● 在《家游》最满意的作品

说来惭愧，进入《家游》四年，至今还没写过什么真正的作品，因为我不像其他的几位编辑，大多是以作者身份进入《家游》的，而且我的大部分时间是在报道业内的一些鸡零狗碎的事件，顶多在一些专访中谈谈看法，发发牢骚，实在没有什么作品可言，更别提满意的的了。总体来说，I' m just a nice man,but not a good editor or reporter，呵呵，努力中……

● 在《家游》最难忘的人和事

《家游》的人都比较随和，虽然不可避免的有些小矛盾，但绝对没有彼此不共戴天的，因此也就没有大起大落，大喜大悲，而且《家游》的人员比较稳定，我来这儿已经四年了，但仍然要算是"新来的"，所以也就还没有难忘的人啦。

要说最难忘的事，要算那年(1999)中国第一个十·一黄金周去黄山了吧，不是因为大伙儿被盘龙般的人群困在山上下不来，而是想做好事帮出纳大姐抱会儿孩子，却于我们即将突出重围、进入一马平川时在昏暗的小山沟里失了足，换来了"血"的教训，还好摔的是我，不是孩子。虽然后怕，但至今还没想过要将此意外事件做为今生再也不做好事的理由。好在伤疤好了我也没忘记痛，尤其是在抱儿子的时候，十分注意交通安全。



● 最期望《家游》发生的变化

最希望《家游》变成 N 页，放在包里也不会把书脊折坏；最希望《家游》的广告版热卖；最希望《家游》学会宣传自己向外；最希望《家游》发展速度加快；最希望《家游》200 期仍是各位读者的最爱；最希望《家游》工资和奖金再多加那么几块……呵呵

● 最想对读者说的话

没有你们的支持就没有《家游》的今天，请继续支持，我们的责任是努力让您觉得支持我们是值得的。

● 自己的近况和游戏故事

其实这么多年来除了体重一直在增加外，无外乎听听音乐读读书看看 DVD 找找朋友聊聊天，生活实在没有太大的变化，所以什么过往和近况也就没有多大的分别。只是少年时立下的"壮志"至今未酬，因为我梦想中那架亲手打造的仿真飞机还没能飞上蓝天，于是还会时不时的感慨一番。虽然二三千块的遥控设备现在也不是没有能力负担，但老婆的火眼金睛肯定不会放过那么大的目标，况且还是个"玩具"，所以梦想仍然只是梦想。只是每每想起当年老师亲手操纵那架制作精良的线操纵特技飞机以立体 360 度大回环的精彩动作扎向地面，和他看着我在一旁想笑不敢笑而又难以不笑的样子而恨得咬牙切齿的样子的时候，渴望实现梦想的冲动就蠢蠢欲动。也许，这正是梦想的最佳状态，玩游戏的人都是喜欢在梦想中度日的人。

说到游戏，我一直不认为它是我的工作，只是爱好和休闲方式而已，虽然也有废寝忘食，挑灯夜战的时候，但始终是在理智的疯狂状态，所以也就没有什么故事而言，有故事的人都去做游戏或写攻略、打比赛去了……

我现在玩的是以前从来不玩也不爱玩而现在不得不玩且不能存盘无法调档更不能作弊的越玩烦恼越多越玩乐趣也越多的真正的养成游戏……

◎真名——宋润方
◎加盟《家游》时间——1998

东东

● 加盟《家游》经过

那年 4 月，在家中呆得不耐烦的我决定去外面走走，于是想到广州——从我的老家江西出发，广州是最近的可以夕发朝至的大都市了。出发前一天，按老习惯买了当月的《家》，看到招聘广告，我觉得"招聘小编两名"漫画里的那个大脑袋家伙有点象我，然后就发了应征的 E-MAIL。

当《家》回信的时候，我正站在广州某人才市场外，望着潮水般壮观的人群发怵。朋友给我来电："那个杂志社已有回复，叫你写点东西试试"，当时就有一种耀眼白光自天而降，将我带离这混乱不堪的尘世的奇幻小说感觉。

搭当晚的火车回了家，老爸老妈用怪异的眼神看我，意思是："虽然知道你很没用，但没想到这么快就混不下去了。"我嘿然一笑，躲进屋子去写《家》给我布置的考试，没记错的话，题目是 AWEI 出的，一个是关于"如何编辑攻略栏目"的，一个是"对杂志的总体观感和预测"。

看来考试成绩还不错，AWEI 兄很快就通知我到北京面试。5 月 10 日，我就向着伟大祖国的心脏出发啦。接下来的事情大家都该想到了。试用一个月后，老编大人找我，说"我们认为你的工作不错"，然后说"按规定试用期是三个月，但我认为没必要再试用了"，于是转正。后来突然想到，要是老编先说后面那句话，我会不会当场倒地?

● 在《家游》最满意的作品

《文明Ⅱ历史的道标》。

其实在《家》自创的东西也不少，有几篇东西，如《电脑游戏是电子海洛因?!》、《且慢喝彩·网吧游戏开禁备忘录》、《新君主》还算满意，不过自觉还是该把我编辑的《文明Ⅱ历史的道标》作为"最满意"，因为它不仅是我收到过最有创意，最出色的攻略投稿，也是我编辑得最用心的一篇文章。作者 Necroman 用架空历史与游戏技巧相互穿插，文章气势非凡，正如"文明"游戏本身一样。为了不辜负这篇好文，我专门购买了几本的彩色历史图集来为它配图，附表中一百多张科技、奇迹、部队的小图标也是一张张从游戏里弄出来贴上去的，那也是《家》的第一篇彩版攻略。用游戏语言来说，它该叫做作者、编辑和美工三者一次漂亮的合击吧!



● 在《家游》最难忘的人和事

在法庭上为《家》而战!

虽然到《家》后就算脱离司法界改行了，幸运的是原有的专业知识还能为《家》出点力。2001 年，《家》因一件很无谓的事情被卷入一场民事官司。杂志社决定让我代理《家》出庭，案件本身很简单，但当时感觉和原来所有经手过的案子都不一样，紧张得很，得失感非常强。夸张点说，就好比医生给自己的亲人开刀一样，即使是切除阑尾也会如临大敌。记得从法官手中接过胜诉判决书时，快感超过任何一次爆机。

● 最期望《家游》发生的变化

祝！发行量 100 万！

● 最想对读者说的话

为了中国游戏的未来，买一款你喜欢的正版游戏!

● 自己的近况和游戏故事

不久前考上了北京大学新闻与传播学院，算是一小喜事。个人觉得作为游戏杂志的编辑，游戏学(呵呵，这个名词很新吧)和新闻传播学都是我应该学习的专业。又得知一位游戏公司营销部门的熟人也去攻读在职 MBA 了，看来大家都在向专业化的方向前进呢。最近在玩 Windows 版的《朱红的泪》，重温旧梦，竟然越玩越有感觉，突然发现自己身上"游戏遗老"的气息已经很重了呀！危险危险，真不是好兆，赶紧把最新的游戏给我端上来!

◎真名——罗东东
◎加盟《家游》时间——2000

月月



● **在《家游》最满意的作品**

要说最满意的作品真的比较难判断。如果说是自己编辑的作品，那应该说是大家现在看到100期中的《神话时代》攻略了，游戏本身真正体现了与文化的完美结合，而文章又充分将内涵的文化韵味充分表达了出来，这正是我期待的游戏，也是我最终希望看到的最佳表达方式。如果要说自己创作的作品……呵呵，先自己找点借口。真的很少有时间创作些大篇幅的作品，通常只是会写一些自己格外喜欢的游戏的评论，例如刊登在本年10期上的《四海兄弟 失落的天堂》评论，那是一款情节丰富、意味深长难得的动作游戏，诸多电影真实的表现手法也非常令人满意。被游戏深深吸引之后，心中自然有很多的话要说，可谓是种不吐不快的感觉，这样创作的作品总还是应该比较让人满意的。

● **在《家游》最难忘的人和事**

加入《家游》的时间并不长，但我深深地感觉，这是一个优秀的、团结的集体，这是一群真诚的，充满活力的人。还记得1997年第一次购买《家游》，那时我还在学校。当时作为普通玩家，我只希望可以在上面发表自己的文章……呵呵，后来一直未能如愿以偿。直到一天，终于有机会来到了《家游》的编辑部，有了自己的位置，能够和梦想传说中的神秘"大虾"们一起为《家游》而努力……的确，那是个值得纪念的日子——2001年11月1日。

● **最期望《家游》发生的变化**

改版一年的全彩制作是一种新的尝试，也许在明年还会有更多的改进，而我们的目的不外是希望有更多的读者加入《家游》的行列，能认可并喜爱这本杂志。当然作为媒体，最基本的作用是舆论导向，目前国内的游戏氛围和市场还存在不少的问题，而《家游》作为一份老牌游戏刊物，我们相信有能力和义务，以更丰富的形式为玩家，为国内游戏业做得更多。

● **最想对读者说的话**

游戏是一种文化，当然也有人说这是一种艺术，那么当我们拿到一款游戏作品的时候，有怎能仅仅是把它作为一种简单的娱乐形式来看待呢？我一直以来都是从欣赏的角度来看待每一部游戏的。这里我并不妄想每个玩家都能有我这样的偏激思想，只是希望大家能以一种更认真些的态度去对待游戏，暂且抛开渠道和成本的问题，相信那样你可以欣赏到更多。

● **自己的近况和游戏故事**

近况变化不大，依然是在家里看着始祖级的电脑发呆，而在单位就可以上网与各路高手一起享受NFSHP2的非凡速度感了（工作之余，呵呵）。年底是游戏丰收的季节，前几日不幸在网上看到了季度内PS2游戏发售表，看来以前两月一款原版作品的计划将要有所更改了。在解决温饱的前提下，改为一月一款吗？现在还没有决定，不过本人正在积极筹款积蓄中……我爱游戏。

●真名——周越
●加盟《家游》时间——2001

有几位杂志旧日的编辑因故没有取得联系，以下是他们的简介

宋志勇

●杂志创刊元老之一，早期主力美术编辑。前些年杂志电脑屏幕内外交互的独特封面风格是他的代表作品。从创刊时一专多能，到发展阶段兢兢业业，他为杂志立下了汗马功劳。他为人认真严谨，工作精益求精。虽然在编辑队伍中年纪最大，但他人到中年，活力不减，乐观向上，是一位心理年龄永葆青春的电脑玩家。

杜滨

●杂志早期主力编辑之一，笔名奔尼。他喜爱游戏，为人沉稳和善，工作勤奋。因英文熟练，几乎包揽了当时英文游戏资讯的编译，同时还负责整理和回复读者来信。曾发表《id Software专访》、《'96游戏心动点评》等文章。

黄磊

●杂志1998~1999年间的光盘、主页编辑，笔名Nowhere。他先后负责了《游戏之王》的后期整理和杂志1998年配套光盘的制作，曾在杂志上主持"酷酷软件店"、"每月酷站推荐"等专题，受到读者好评。

家游百期无名英雄披露

从某种意义上说，做杂志的人都应该是默默无闻的。然而游戏杂志天然的互动特性，使得频繁露面的小编们多少也跟读者混了个脸熟，"英雄"与否姑且不论，总算不是籍籍无名。更多的为杂志无私奉献的人却没有这般机会，在这里，让我们认识一下其中的一些朋友吧。

高立新

吉林长春的中学教师。他的粗豪、热诚和睿智，给所有与其接触过的人都留下了难以磨灭的印象。在电影理论和符号学领域的业余研究，使得他敏锐地觉察到电子游戏这一新兴事物的无限前景。1990年前后，他编写了《电子游戏万事通》一书。杂志创刊时，他应邀参加读者定位、栏目策划等工作，之后陆续撰写了《电子游戏是什么？——关于产业发展的战略思考》、《日本游戏业界之谜》、《美在少年——访逆火小组徐创》、《一种新兴的文化产业》、《比尔·盖茨是个游戏迷》、《国产游戏有戏没戏》等一批文章，并主持了《游戏之王——纵横电脑游戏世界》一书的编撰，对游戏文化的最初传播和游戏理论的基础研究贡献重大。作为杂志的重要顾问，他投入而忘我的工作，在杂志前期的调整选题、招聘人才、开拓市场、扩大社会影响等方面也居功至伟。

赵庆清

北京广播学院的教师。他特立独行，不守时序，是天生的"大玩家"，继音乐、古籍、摄影、旅游、气功等爱好之后，又成为国内首批电脑玩家，并率先开讲"电脑音乐（MIDI）创作"、"多媒体文体创作"等课程。杂志创刊时，他义务参与了选题研讨、设备选型维修等工作，先后撰写了《音乐的奉献》等多篇文章，为杂志的起步和成长做出了重要贡献。

李文东

参与创刊的第一批工作人员之一，后任杂志特约读者服务部捷径电脑公司经理。他非常喜爱游戏，为人朴实，勤恳敬业，在早期艰苦的条件下为杂志的编排、发行和后勤等方面工作付出了许多心血与汗水。后来为给杂志的读者和玩家提供更好的服务，努力拓展邮购、零售、代理等业务，取得了一定的成绩。

宋爱华

杂志发行部主任。她是杂志早期员工，从游戏书刊寥若晨星的时期开始至今，一直致力于杂志的发行和宣传工作，为杂志在期刊市场的立足和发展立下汗马功劳。多年来的耳濡目染并没有使她对游戏产生很浓的兴趣，但她爽朗直率的个性和任劳任怨的作风令人尊敬，小编们都亲切地称她为宋姐。

于晓伦、郭辉

把他们俩放在一起介绍，是因为他们的工作岗位相同，都是杂志很长一段时期之内的排版员。于晓伦工作踏实细致，很多繁琐复杂的内容都是由她完成。郭辉头脑灵活，操作熟练，是高速进度的保证；后来他还担负起激光照排工作，在一个个不眠之夜后完成一期期杂志印刷前的最后一道工序。两人现已先后离开，在杂志工作和游戏的时光给他们留下了美好的回忆。

孟迎霞

原杂志图书编辑，资料信息员。她曾参与《游戏之王——纵横电脑游戏世界》一书的编撰工作，为杂志翻译整理了大量英文信息、资料，并建立和维护图书、光盘资料数据库。由于对游戏并不热衷，她虽然认真负责，但沉静性格下掩埋的才干却没有能够充分施展。后来，她在新创办的《程序员》杂志担任要职，有非常出色的表现。

韩超

原杂志策划专员。他参与了一段时期内杂志市场推广、品牌建立和部分内容选题的策划，如创刊五周年系列活动、配套光盘选题和对"硬件兵工厂"栏目改造的策划等等。他曾以"胖猫"的笔名出现于杂志，这与他平素笑咪咪的样子十分吻合。

王忠伟、蒋同庆

杂志广告部的一对好搭档，都是酷爱游戏的玩家，为杂志广告业务的发展做出了很大贡献。他们热心风趣，快人快语，在杂志组织活动时往往是最为活跃的积极分子。

毕沧超

杂志技术部主任，主要负责办公设备和网络环境的更新维护，提供技术支持服务。他严谨负责、勤勉踏实的工作，是杂志顺利定期出版和新设备新技术及时应用的有效保障。

吴宇、杨放

她们是杂志的前后两任编务。拆分读者来信、接听电话、管理资料等大量不起眼的小事构成了她们的主要工作内容，为编辑处理稿件、接收读者反馈等工作打下了良好基础，是杂志编排出版流程的第一步。

李爱容、史晓燕、晏世敬

三位都是负责杂志财务工作的，李爱容因身体原因离职后，晏世敬加盟。他们日复一日平淡而繁琐的工作是保障杂志正常运转的重要环节。

姜雅丽、齐永生

杂志后勤人员。姜雅丽是杂志成员中的老大姐，齐永生兼任司机。他们多年来埋头于琐碎的后勤事务并负责杂志的邮购等工作，为杂志的主体业务提供了良好的服务。

家游百期周边产品

家游创刊 8 年，出版 100 期，在正式刊物发行的同时，也陆续推出了各种周边出版品，它们包括·

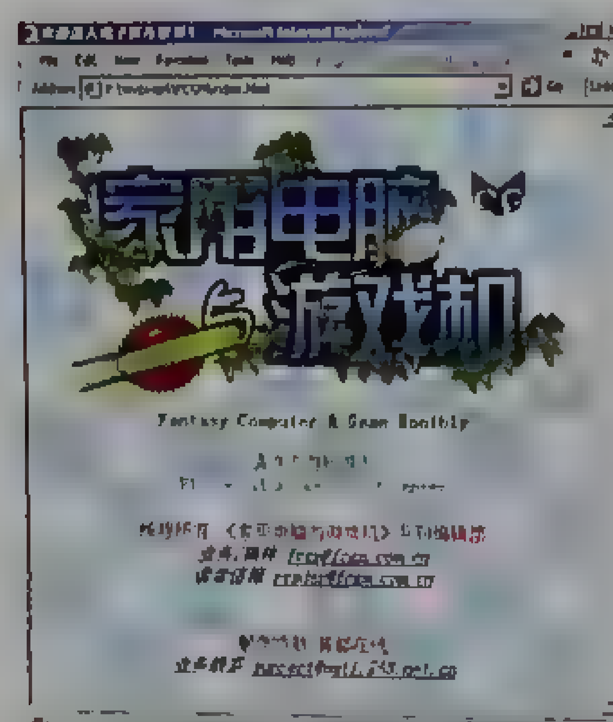


相信有读者会奇怪为何 1995 年的合订本不在其中？哈哈，那正是电脑病毒肆虐的年代，结果存储有家游 1995 年电子版的电脑软盘全军覆没，为此家游 1995 年 3 月号上还发布了沉痛公告…… 此后编辑部斥“巨资”购进当时最前卫的 PD 可擦写光盘用于保存期刊资料。

不过多年以后的今天，当我们回头想要再检索当年的资料时，却发现一些 PD 光盘也无法读出了，看来把字印在纸上，相对来说还是更为安全的记录知识的方式啊。

- ☐ 94 合订本
- ☐ 95 游戏采风
- ☐ 96 合订本[上]
- ☐ 96 合订本[下]
- ☐ 97 合订本[上]
- ☐ 97 合订本[下]
- ☐ 家游配套软盘 9609 – 9801
- ☐ 97 合订本[上]
- ☐ 97 合订本[下]
- ☐ 家游配套光盘 97
- ☐ 98 合订本[上]
- ☐ 家游配套光盘 98[上]
- ☐ 98 合订本[中]
- ☐ 家游配套光盘 98[中]
- ☐ 98 合订本[下]
- ☐ 家游配套光盘 98[下]
- ☐ 家用电脑与游戏机 1998 增刊
- ☐ 游戏之王——纵横电脑游戏世界
- ☐ 家用电脑与游戏机创刊五周年白金典藏本(1999)
- ☐ 游戏胜经 Ⅰ(1999)
- ☐ 游戏胜经 Ⅱ(2000)
- ☐ 游戏胜经 Ⅲ(2000)
- ☐ 中国游戏文学作品精选(2001)

网上“家”园史话



“本刊消息· 1996 年 6 月 30 日下午 5 时许，本刊编辑部正式联入国际互联网……本刊的电子邮件地址是：FCGM9406@public.intercom.co.cn”。

这是刊登在 1996 年 8 月号家游新闻频道的一条消息，也记录下家游杂志与网络结缘的起点。国际互联网实在是游戏玩家所渴求的宝藏，以往可遇而不可求的海外游戏资讯、游戏升级补丁或是修改器等资料，通过 FTP/HTTP/E-Mail 使编辑部的信息触角迅速伸展，家游杂志的资讯速度，也由以往滞后海外媒体 3 个月左右，逐步向同步逼近直至超越。



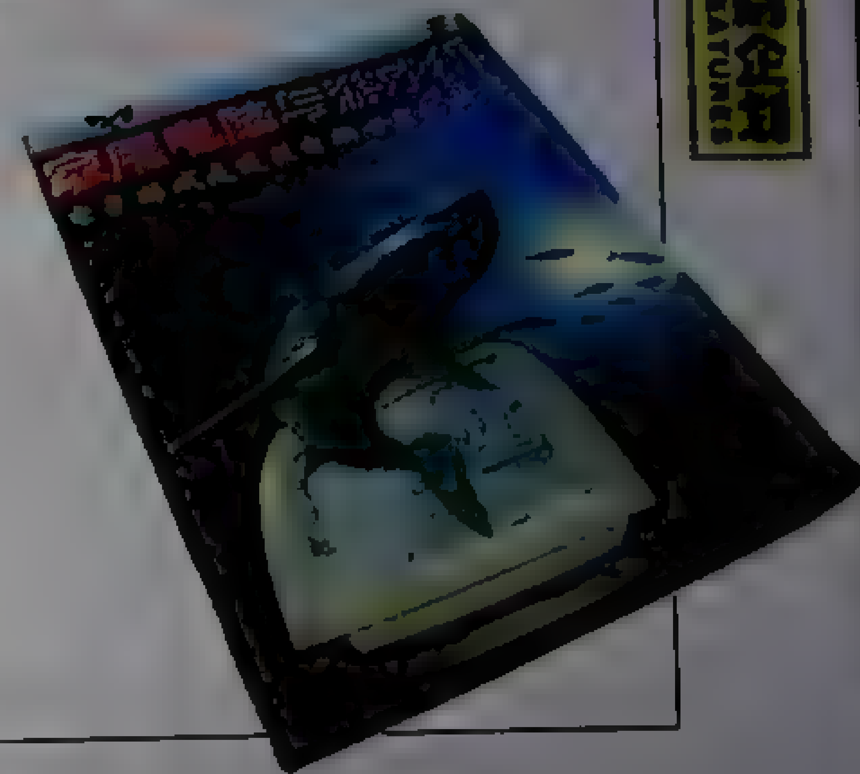
1997 年 1 月，编辑部与当时风头最盛的北京在线合作推出家游杂志在线版，随后，基于虚拟主机技术建成的家游杂志 WEB 网站开始运行。家游网是最早构建的国内电玩杂志网络平台，它一度也成为网上玩家关注的热点。但在人力与物力都极为有限的情况下，家游网历经多年的起伏，一直与服务玩家、支持产业的目标遥遥相望。在迎来家游百期的时候，家游网重新明确了服务目标，开始迈出了坚定的一步。网络改变了我们和玩家的工作与游戏方式，同时也改变了我们的生活。对于网上“家”园来说，一切才刚开始。

家游百期绝对“特”刊

绝对“特”刊！那就绝对不是各位家游 FANS 能够想象的普通家游出版品。OK，我好像已经听到有人在掰着手指数落自己的收藏了。如果在你的家游百期收藏中已经包括了上述所有的出版品，哇塞你的确是强人中的 BT 强人！不过有一种强人在这游戏江湖上存量更为稀少，因为他们还拥有一本稀有的家游出版品——封面覆膜版的 1996 年 1 月号！

家游杂志公开发行的封面附膜版本是从 1996 年 9 月号开始的。而在那一年的 1 月号出版之际，恰逢“'96 北京家用电脑暨软件展示会”举办，编辑部为参加展会、答谢读者玩家的支持，特别印制了 1000 册封面覆膜的 1996 年 1 月号于展会上分发，不想这也成为家游百期出版历史上的“大龙邮票”。

这份绝对“特”刊由于非公开发行且数量极少，因此若您手头正拿着这样一本特殊的家游，请好好珍惜藏吧，它代表着家游杂志一切为了读者、不断提高杂志品质的理念。



家游历年读者参“家”活动

1996.4~1999.7
“电子游戏是通往电脑世界的捷径”有奖征文活动
●获奖人数:220

1997.12~1998.1
年末大型有奖问答活动
●获奖人数:604

1998.7~1998.8
“游戏与生活”有奖征文活动
●获奖人数:418

1999.2~1999.4
“拯救同胞行动”
《奇异世界:阿比逃亡记》有奖竞玩
●获奖人数:64

1999.7
《极品飞车:孤注一掷》竞速大赛
●获奖人数:16

1999.7~1999.12
“世纪明珠”——《模拟城市 3000》
“最佳市长”竞选活动
●获奖人数:16

1999.7~1999.9
“我看正版游戏软件的价格”
有奖主题征文活动
●获奖人数:16

1999.11~1999.12
“雷曼”造型设计比赛
●获奖人数:16

2000.3~2000.6
“建设你心目中的王朝”
——《法老王》万元游戏大奖赛
●获奖人数:26

2000.12~2001.1
《都市计划》
“玩家心中的奥运之城”征文活动
●获奖人数:100

2000.12~2001.1
《魔法时代》游戏漫画有奖比赛
●获奖人数:11

2000.12~2001.1
“神雕大论坛”玩家有奖点评活动
●获奖人数:130

2001.6~2001.7
万智牌有奖问答活动
●获奖人数:100

2001.8~2001.9
“飞利浦液晶杯”
漫画有奖征集大赛
●获奖人数:18

2001.10~2001.11
“龙飞凤舞绘赵云”漫画大奖赛
●获奖人数:10

2001.10~2001.11
“点评战略精品，液晶电脑任你赢”
有奖征文活动
●获奖人数:11

2001.11
“三分天下，重整河山”“大行动之”蜀国篇”
●获奖人数:15

2002.4
重返恩洛斯——“永远的英雄无敌、魔法门系列”主题征文活动
●获奖人数:104

2002.7~2002.8
“梦回秦朝”——《秦殇》主题征文活动
●获奖人数:9

2002.7~2002.9
“魔兽印象”
——《魔兽争霸Ⅲ》截图中大奖活动
●获奖人数:10

2002.9~2002.10
“群樱会”漫画大奖赛
●获奖人数:14

家游百期名言警句

本刊的宗旨就是提倡积极健康的电子游戏方式和内容，探讨电脑进入家庭的道路，指导电脑在家庭的使用，丰富大众的娱乐生活。

——家用电脑与游戏机·发刊词

电子游戏是通往电脑世界的捷径。

——家用电脑与游戏机·1994

游戏有益身心，沉迷影响生活。

——家用电脑与游戏·2001

电子游戏是在高科技土壤中生长起来的一棵文化之树。而游戏软件如图书和影视作品一样，是地地道道的文化商品。因此，我们绝不能对它的文化属性漠然视之。

——家用电脑与游戏机·民族感情不容践踏

如果若干年后，来咱们"电脑茶座"聊天的茶友也只好说："X国的操作系统，X国的工具软件，X国替我们汉化，几大电脑强国伺候着咱们中国人，这福气哪找去？"那恐怕只能剩下自嘲的悲哀了。

——乐水·傻瓜电脑与电脑傻瓜

当电脑真的改变了整个生活，你在不经意中把家人、朋友、工作、健康都置于脑后，把金钱、时间乃至生命中的快乐与悲伤都托付给电脑时，你是否知道自己正在付出超人的代价？

——梁华栋·"自由"的代价

现在，已有越来越多的业界人士看到了中国未来游戏市场的巨大潜力；然而却很少有人重视当前游戏发展趋势与中国社会主流文化逆向而动的潜在矛盾。

——杨南征·游戏的"禁区"与误区

玩游戏，不过是一种娱乐形式。而终日缩颈藏头于三尺楼梯之下，时刻奔波在遍地荆棘之中，又有何乐趣可言呢？

——WL·再论"贵在泼赖"

梦的方向却是明晰的，所以我们执着。

——PC兔子·为何游戏

我终于改变了历史！

——星河·梦断三国

应该像焚烧鸦片一样，销毁某些电子游戏。

——毕淑敏·谁毁灭谁

在中国做游戏为什么就那么难？

——苗子·游戏的心

被迫遵循的"道德"可能恰恰是不道德的，所以，永远不能责怪我们的玩家。

——小马·杏花村

也许将来我们还会因经济原因而使用盗版，但要在内心保留一份悔恨、歉疚之心，等到我们力所能及去改变这一切的时候，就义无反顾的去做。我想在我们这一代青少年身上应该多一些责任感和义务观念，毕竟救治世事、医治人心才是每一个真正游戏者最终的梦想。

——杨耘天·现实、梦想与游戏

《大话西游》的流行与被接受其实是一代游戏人成长起来的标记，当这一代人成为社会"主流"时，游戏或可登堂入室；只愿那时的游戏不会被过度"艺术化"与"职业化"才好。

——AWEI·秋日乱语录

中国有五千年的历史，却总要用美国这样一个只有二百年历史的国家制作的软件，在我看来这不是很正常的事情。希望中国能够从灿烂的历史文化当中找到自己的开发点。

——奈杰·桑福·谈EA在中国

游戏的泛滥正是盗版所致，而泛滥将会产生一种可能性，那就是无节制。

——形像·抛砖头的人

拔五十元以利天下！
凡买一正版，即救全世界！
中国游戏业说："每人买一套正版，给我来个地覆天翻。"
不知所有这些算不算让你去买一套正版的理由？

——东东·给你一个买正版的理由

这就是当今时代的游戏规则，我们没有作弊器，没有秘技。这个游戏的攻略很简单，就是硬生生地练级——学习。

东东·写在放榜和开学的日子里

"第九艺术"虽然不是完全意义上的艺术，不过在"其实地上本没有路，走的人多了，也就成了路"的作用下，确实成为了目前业界很大一部分人的理想、信念、招牌与狗皮膏药。

——出击的门将·黎明前的反思

家游百期编年史

-1993年-

□3月　为加快我国社会信息化进程、促进家用电脑的普及，科学普及出版社与北京裕兴机械电子研究所达成协议，申请共同创办一本科普杂志，暂定刊名为《家用电脑与游戏机》。

□10月　国家科委批准创办《家用电脑与游戏机》杂志。

□12月　杂志创办的前期筹备工作开始。

-1994年-

□6月　《家用电脑与游戏机》杂志正式出版发行（双月刊），创刊号正文48页，定价2.80元，当期发行2万5千册。杂志大量报道当时可能形成规模的国内电子游戏产业的消息，介绍优秀电视游戏软件，同时关注正在起步的家用电脑及游戏市场。在杂志的创刊号中描述了办刊宗旨，表达了主办单位、协办单位及全体办刊人员对办刊方向的理解和办好刊物的信心。

□8月　第2期（8月号）的封面，打出了"电子游戏是通往电脑世界的捷径"的口号，进一步明确了本刊"寓教于乐、普及电脑知识"的基调。

□10月　从第3期（10月号）开始，应用电脑彩色图文排版系统（汉声公司的"文渊阁"系统）编排杂志，缩短了出版周期，保证了排版质量，由此开始了本刊努力应用信息技术的历程。

-1995年-

□1月　从第1期起，杂志改为月刊，邮局发行，正文48页，月发行量从3万册开始稳步增长。

□3月　日本游戏机协会法律顾问西仓纪一先生等来访，研讨中国游戏机市场发展，之后日本SONY公司、SNK公司等先后就中国电子游戏市场的现状和前景多次来人来函探讨。

□5月　台湾主要电玩媒体《电脑玩家》主编徐人强先生来访，交流媒体运作经验，讨论业界发展规律，探讨未来合作的可能。

□8月　据《北京日报》和《为您服务报》消息，本刊连续数次成为京城当月畅销书刊（前10名）。

□9月　第一本增刊《'95游戏采风》出版发行。

□10月　国内IT重要媒体（如《中国电子报》、《电脑教育报》等）相继转载本刊内容，报道本刊成长，同时本刊广告业务稳步扩大，发行持续增长，受到国内外业界人士的广泛关注，这些标志着本刊开始成为业内主要媒体。

□12月　第12期月发行量超过8万册。

-1996年-

□1月　第1期，正文增至64页，月发行量继续增长。

□2月　积极参加、全面报道"'96游戏软件发展趋势研讨会"，率先报道"电子艺界进入中国"等业内大事。

□3月　月发行量突破10万册并继续攀升。

□4月　开始使用北大方正的"维思"系统排版，编排格式与社会接轨。

□6月　首次公开向社会招聘人才，编辑队伍扩充，素质大大提高，一批特色栏目相继推出，受到读者和业内人士好评。

□8月　天津6月发生的"提督事件"引起广泛的社会关注，杂志遂派员赴津采访。返京后，编辑部同仁冷静地分析事件的前因后果，着眼于电脑游戏文化健康发展的大问题，得出了较为一致又合情合理的结论。中央电视台"焦点访谈"节目、北京电视台"今日话题"节目和《北京青年报》等先后来人来电，采访并讨论对"提督事件"的认识。本刊第8期发表了题为"民族感情不容践踏"的评论，鞭笞了伤害中国人民感情的可耻行为，同时明确地提出了"正视电脑游戏的文化属性"、"引导青少年电玩活动"、"发展我国自己的游戏文化"等亟待解决的问题。

□9月　本刊首次举办有奖征文活动，征文主题为"电子游戏是通往电脑世界的捷径"，读者参加踊跃，共收到征文483篇，220篇获奖。该活动得到电子艺界、智冠、双语、金盘、金山、光谱、吉耐思等游戏软件公司的支持。颁奖仪式在西单华威大厦建恒电脑广场举行，企业代表和有关专家到会，北京电视台、《北京青年报》、《计算机世界》、《中国计算机报》等众多媒体报道了此次活动。征文活动在引导电玩方向、争取对电脑游戏的舆论支持方面产生了积极的意义。

□9月　发行配套工具软盘，满足了部分读者的特殊需求，开始了电子出版的尝试。

□9月　编辑部接入因特网，开始通过网络进行信息采集与编读交流，大大加快了杂志的信息反馈速度并拓展了资讯来源。

□10月　与《北京青年报》合作创办"电玩点将榜"，反映电脑游戏的流行趋势，引导玩家进行选择。6个月后，因故停止在该报刊登榜单，由杂志每月公布电脑游戏软件排名。

-1997 年-

□1 月　第 1 期正文增至 96 页（广告另计），彩版 12 页，封面覆膜，胶订。杂志大幅改版后，外在质量显著提升，读者十分欢迎。同时，根据形势发展，杂志报道重点转向电脑游戏，栏目进行调整充实，提出"以促进国内电脑游戏产业形成、推动电脑游戏文化发展为己任"，与业内企业建立了广泛的联系，开展了具体的合作。

□2 月　本刊因特网网站（www.fcgm.com.cn）正式开通。

□3 月　完成了从文字录入、图像获取，到编辑排版、文件传输，至最终发排、冲片的全套印前电子化流程，为杂志提高报道时效奠定了可靠的基础。

□6 月　杂志派员应聘"中国社科院新闻所媒介传播与青少年发展研究中心特约研究员"，参与有关"电脑游戏和青少年"的学术活动。

□9 月　编辑部内部局域网架设开通，电子出版流程更趋有效快捷。

□10 月　杂志月发行量突破 15 万册。

□10 月　建立资料室，收集整理游戏资料、业务图书及相关媒体报刊，开始与国际游戏业建立广泛的联系。

□12 月　编辑部从西绦胡同半地下室迁至新街口二条办公楼内，办公环境和工作条件明显改善，同时更加方便了与业内人士及读者、作者的联系。

-1998 年-

□1 月　第 1 期正文增至 108 页（广告页另计），彩版 16 页。杂志内容比重再次调整，形成今日以电脑游戏的信息、产品及产业报道为主，兼顾电子游戏动态和电脑应用技巧的格局。

□3 月　首张光盘（97 合订本配套光盘）出版发行。

□4 月　科普出版社社长（金涛）率主要业务领导视察编辑部工作，对队伍建设、技术装备、工作秩序、精神风貌给予认真的肯定和热情的赞扬；此后 3 个月内，出版社先后有几十人分批来考察、观摩、学习印前电子出版技术和网络操作。

□6 月　编辑部接通 ISDN，网站杂志电子版的出版启动，读者可以通过网络即时访问和阅读杂志内容。

□7 月　为纪念创刊四年，本刊与有关企业联合举办有奖征文活动，主题为"游戏与生活"。

□8 月　由编辑部策划，耗时一年的电脑游戏专著——《游戏之王.纵横电脑游戏世界》出版，为系统介绍游戏基础理论、交流行业情报、促进产业理性化的发展，奠定了基石。

□10 月　"游戏与生活"有奖征文活动发奖仪式在北京燕山大酒店召开，17 位获奖作者（其中外地作者 15 位）到会领奖，特邀评委与作者见面，主要企业代表、业内知名人士 40 余人到会祝贺。会场气氛热烈活泼，妙趣横生。

□12 月　编辑部办公地点迁至临近西三环航天桥的中国工运学院内。新址有清新的校园环境、便利的交通条件、良好的后勤保障、集中的办公格局，更加适合杂志的运作。

-1999 年-

□1 月　正文增至 112 页，有关电视游戏的内容减至极少，电脑游戏和电脑知识栏目继续扩充，读者反映良好，发行态势稳定。

□7 月　杂志创刊五周年庆典大会在京召开，国内各大厂商、媒体、发行商和读者、作者代表共百余人到场祝贺，场面空前热烈。大会的成功举办象征本刊已被公认为行业权威媒体，步入持续稳定的发展阶段。

□7 月　杂志五周年刊庆系列活动展开，计有《极品飞车》竞速大赛、《模拟城市 3000》"最佳市长"竞选、"我看正版游戏软件的价格"有奖征文等。

□8 月　杂志创刊五周年白金典藏本出版发行。

-2000 年-

□7 月　杂志进行了创刊以来第二次大幅度改版，幅面由原标准 16 开本变为宽大 16 开，增加了彩色正文，所有栏目重新设计布局及内容架构，改版后受到大多数读者的好评，发行量再次攀升。

□12 月　杂志社在北京怡生园国际会议中心召开答谢会，旨在答谢游戏软件厂商、电脑硬件厂商及各协作单位对杂志的大力支持。会上业内人士进行了广泛而深入的交流。

-2001 年-

□1 月　《家用电脑与游戏机》杂志更名为《家用电脑与游戏》，进一步整合了电子娱乐的概念，密切了与国内外电子娱乐产业界的合作，为新老读者提供了更多更新的娱乐资讯及活动参与机会。

□1 月　全国各地的图书发行商代表做客杂志社。全体编辑一同听取了有关市场趋势和读者需求的最新情况，从中获得了有益的启示。

□3 月　杂志网站（互动家园）兴建计划启动，首期完成网站社区，为杂志新老朋友提供了直接的交流空间。

□9 月　"2002 年家游峰会"在京举行，来自国内游戏公司和相关单位的百余名业界人士参加。会上对国内外游戏产业的发展形势进行了充分探讨。

-2002 年-

□1 月　杂志变为国际标准大 16 开，正文超过 120 页，全部采用优质轻涂纸彩色印刷。刊名 LOGO 和栏目设置、内容比例进行全新调整，加快了杂志国际化、时尚化的步伐。

□9 月　杂志在充分接受读者反馈的基础上再次进行改版，对栏目进行梳理整合，优化了版式设计，使内容结构更加合理，获得良好市场反响。



十位铁杆读者写真

Star

姓名：王冠群
性别：男
年龄：24
地址：上海

记得以前听一位前辈说过这么一句话"当一个人万念俱灰的时候，他最需要的就是希望，一个让自己活下去的希望。"

以前我不太明白这句话的意思，直到这次住院才逐渐明白。今年六月我因患重病住进医院，检查结果并不乐观。就这样我在医院一住就是五个多月，在这五个多月中我才真正了解到了生命的意义，并感受到了死亡的恐惧，这种恐惧是只有你真正面对死神时才能感受的到。我所在病区在我入院后已经有十几个病友离开人世了，其中有两个是和我同病房的，这两人比我大一点，而且病情一开始都比我轻多了。那段时间我的情绪一下子跌入了人生最低潮，我的精神几乎到了崩溃的边缘，当时就有种万念俱灰的感觉，整天人都在傻傻的发呆。但让我庆幸的是我所在病区的一位护士对我很好，大家都叫她小燕，她经常来开导我，安慰我！当知道我喜欢玩游戏后，一有空就来和我聊游戏，还义务帮我买《家游》杂志。住院后有几期我没空买，后来还是她帮我四处跑才买到的。她对我说"你要有活下去的信心，要有毅力战胜病魔。人生就好比游戏，但人生和游戏不同之处在于你的每一个选择都会影响到你今后的一生，并且是没有办法重新来过的，所以你绝对不要放弃。再说你不是还有很多喜欢的游戏还没有玩过吗？就为这你也得好好活下去。"我当时真的很感动，我一下子找到了希望，那就是所有关心我的人和我心爱的游戏，还有相伴我八年多的《家游》。

小燕把第 99 期《家游》送到我手上时，我的病情已经有了很大的好转。当我看到《家游》百期大明星读者评选活动的时候，我本无意参加，但小燕一定要我参加评选，因为她希望在下期《家游》上能看到我成为《家游》的大明星读者，这样她会很开心的。其实第 100 期上我能不能成为大明星读者我并不在乎，可是能让她开心我倒是很愿意去做，因为没有她我的病不会好的那么快或者根本就不会好，我真的很感激她，所以我答应她我会参加这次活动。

我躺在病床上开始慢慢回忆 8 年前我第一次接触《家游》时的情景。这可真是一件比较累的活，因为病情的关系，我的记忆力大不如前，有很多事都记不太清了。如果我没记错的话那是在我初三时，有一天我的同桌拿出一本游戏杂志给我看，我记得当时我只是对杂志封面上的猫头鹰标志感兴趣，因为我觉得它很有创意。书名是《家用电脑与游戏机》，是创刊号，内容一般，并不是太吸引人。我这位同桌每期都买，就这样他买，然后借给我看，一年过去了，我开始不知不觉中对这本杂志有了兴趣。就在这时，要中考了。一天我的同桌突然告诉我他要到国外去读高中，这是他父母的意思。因为他父亲要去美国工作，所以这次他和母亲也要一起去。可能以后我们没有机会见面了。我们两个是四年的同桌，关系相当好，谁都舍不得对方，就这样两个大男生在一起哭了一下午。最后在临走时他把他买的所有《家游》都送给了我，说是在那儿也买不到，就留着给我做个纪念吧！这些《家游》我一直保存着，而后的每一期我也都买着。一方面因为我已经深爱这本杂志了，另一方面也算是对我同桌的怀念吧！说不定哪一天我们再见面时能一起坐下来聊一聊有关《家游》的往事。

看《家游》就好比品茶一样，要慢慢的看才能看出味道。

早期的《家游》就好比一个新生儿一样，刚刚落地，什么都不会，还经常犯错误。那时《家游》中的错别字真是多啊！内容也单调，没什么太大的新意，游戏攻略也略显粗糙。但随着时间的推移，《家游》慢慢弥补了以往的种种不足，经过数次改版后慢慢走向成熟。杏花村、镜花园、文渊阁（现在的娱人码头）都是杂志中不错的小栏目。"新作速递"让我时时了解到最新的游戏，"极限攻略"使我玩游戏时游刃有余，"网络帝国"使我了解到了不少好玩的网络游戏，"软硬武略"使我电脑升级不再没有方向。还有《家游》的封面和游戏宣传广告也很漂亮，尤其是封面，每一期都很有创意。

《家游》经过 8 年的成长，已经相当不错了。至少是我看过的电游杂志中最棒的一本。但我想《家游》以后的各期还能办的更好。真希望《家游》能成为全国销量第一的电游杂志：）以后各位编辑还要多多努力啊！

说起游戏趣事，96 年的一天晚上，我接到一位好友的电话，叫我到他家去陪陪他。我到了他家后，发现已经有另外两个朋友在那里了，我对打电话给我的那位好友说："你不是已经有人陪了吗？干吗还要叫我，你以为我空啊！"这时只听他小声对我说："给你看一样好东西。"我随他进了里屋，看见另两位朋友正坐在里屋的地上，一个抱着枕头，另一个拿着游戏手柄奋战。仔细看了看他们正在玩一个 AVG 类的游戏。一个人在一间大屋中游走，从一间屋到另一间屋。我看后"唉"了一声，看着我好友说："这有什么好看的。"我好友说："先别急，再往下看看。"没办法，我只能坐下来慢慢看。这时我口有点渴，叫好友给我倒了杯水，刚喝了一口，只见电视画面上出现了一个恐怖僵尸的特写，我被这突如其来的画面吓了一跳，嘴里的水一下子全喷了出去，正中我面前一位朋友的脖子上，可能他也被这一画面吓了一跳，再加上这一口凉水，他一下子叫了起来，那声音真是惊天地、泣鬼神。这时只听见楼上一人大叫："这么晚了，谁在那大喊大叫，还让不让人睡觉了！"我们四人一时无语，八眼相望，随后哈哈大笑（此游戏乃《生化危机》）。■





Star

姓名：曹立冬
性别：男
年龄：22
地址：北京

V代表着电子游戏以至整个人生的追求胜利（VICTORY）。粗实的"V"上生出两只富有灵性的大眼睛，显示出幼小的猫头鹰的轮廓，象征着本刊将成为一只造福社会的智慧之鸟…… 这是《家游》创刊号上对刊标说明的些许文字，现在看来，虽然《家游》9年来转变了一些办刊方针，但这些实质的东西依然。

我与《家游》的第一次亲密接触是第3期，方式是借阅。当时的感觉除了兴奋还是兴奋，书中每一篇文章、每一张插图都是那样的吸引我。虽然那些图片在今天看来跟盗版书上的没什么区别，但在1994年，那个游戏书籍极度缺乏的年代，这足以让一个玩家疯狂……不得不提到这本杂志的所有者，我的初中同学刘畅，同学公认的班级游戏鼻祖。每次借阅时，畅哥的尊称是必不可少的，一些武力手段也时常使用 ^_^。现在说起来都觉得不可思议，那时我看《家游》先要洗手，经过短暂检查后再释放一些甜言蜜语，很虔诚的将《家游》请回自己的桌子上，小心翼翼的平铺在桌面，慢慢的翻看。每到入神时，留点哈喇子也是正常的。如一幸亏没流到杂志上，杀头的罪呀。这种情况一直持续到95年3月我买入了第一本《家游》。此后的几年，我通过各种手段将前6本家游收入囊中，呵呵。真的非常感谢畅哥，他的爱书习惯一直影响我到今天。现在当然不会特意去洗手了，但我的杂志保存的非常好。当我把99本《家游》摆开，一种成就感将我点燃。

95年的我只有红白机和《霸王的大陆》陪伴，但这已经足矣。我们班的玩家被《霸王的大陆》所征服，从来没有什么让大家在课余时间忘我的去研究与交流，为了游戏去读整本的《三国演义》。《家游》这时的几篇文章应该叫雪中送炭。还清楚的记得在凌晨2点，披着棉被守在黑白电视旁，右手拿着手柄，左手拿着手电在《家游》上寻找武将出现地点的情景，哇，找到，不错不错。显然，《家游》在我心中的地位已经与日俱増。后来的几年中，我参加过《家游》组织的征文和讨论，但在网络不是很发达的年代，她更多的是去指导我怎样游戏。我认为游戏的本质是使人获得快乐，无论它是怎样的游戏。这就是为什么在星际、CS、魔力大行其道的今天，我仍日用模拟器玩着《霸王的大陆》的缘故。同样，读《家游》也是一种享受，尽管这种享受不是在每月都出现。

97年起，我开始全面参与《家游》的难症会诊栏目，目的很简单，帮助游戏卡壳玩家，因为我深知那种停滞不前的感受。参与的时光是充实的，《家》也给予了我很大的荣誉，3年的会诊专家称号，白金典藏本中我被排在众多会诊读者的首位。随着《家游》办刊方针的调整，我渐渐退出了这个伴随我4年的栏目。在最后，我开始在难症会诊中宣传我的网站，为的是利用网络更快更好的帮助那些游戏中遇到困难的玩家。通过难症会诊我认识了一些志同道合的玩家，他们构成了我的网站的核心力量。口袋妖怪专题站：口袋吧（www kouda8 com）的出生，短时间打造了国内最大的口袋妖怪社区，我想，我们的成功就是很好的把握了难症会诊中那种互助的精神。《家游》，让我乐在参与中，收获书本外。

我是《石器时代》的铁杆参与者，应该算前100位玩家吧。可能我今生都不会忘记上手时那种触电的感觉，好玩极了！可以说，当时已经生活石器化了，但到最后我也只有LV63。外挂使我伤心，我离开了。对于现在大家讨论的网游，我想说，网络游戏是一种用你的时间、精力和金钱去换取的一种消费，如果没有了其中的一些条件，你也许就失去了她。作为一种时尚，你不能要求媒体不去报道。也许《家游》从创刊开始就处在一个比较尴尬的办刊定位，也许《家游》在越来越细分的群体中会失去优势。但是，《家游》又是美丽的，因为她带领我们去关注过很多事件，引导我们去思考过许多问题，也伴随着游戏给予了我们莫大的快乐。在电脑和游戏杂志满天飞的网络时代，《家游》仍能占有一席之地，可见其成熟之处。时代在变，杂志在变，但变得更多的应该是我们自己。《家游》有责任去寻找一个平衡点，一个运作生存与获得读者的平衡点。有一点很明白，离开读者，《家游》什么也不是。诚然，我也有责任去支持这本生我养我并被我所深深热爱的杂志。■





Star

姓名：秦继东
性别：男
地址：江苏无锡

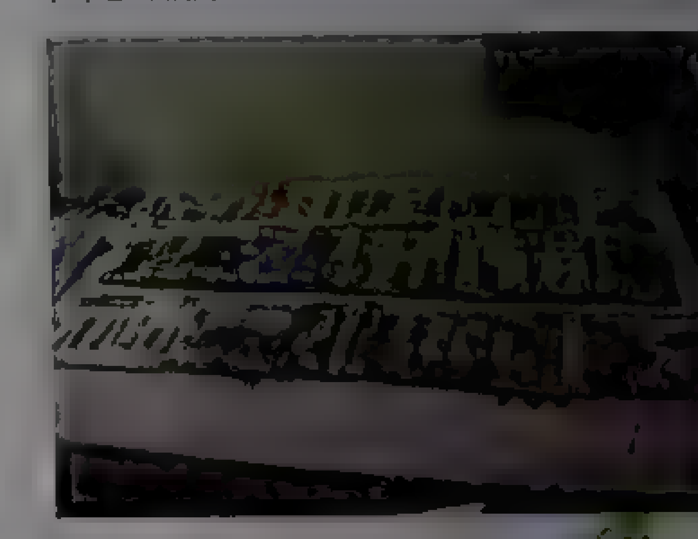
记得初次结识《家游》是在95年的4月，之前一直买《GAME集中营》，就是现在的《电软》。当时《家游》第3期封面的龙骑士给我留下了很深的印象，还有那句"电子游戏是通往电脑世界的捷径"的广告词让人倍感舒服，于是就尝试着买了一本，说实话对于该期杂志的攻略实在是不敢恭维。当时中国玩家一般只拥有红白机，最多也是世嘉MD，超任的拥有量很少，电脑就更不要提了。《家游》的游戏攻略是平均主义，兼顾各个机种，而且文笔比不上《电软》，也比较老。其实这一期最让我感兴趣的是玩家论坛的几篇文章。如《电子游戏是什么？》，《八位游戏机的现状和前景》，《浅评动作类游戏的失实之处》，让人耳目一新。可怜当时我只有红白机，游戏也比较贵，看《家游》只是想了解一下游戏界的新闻，顺便可以经常流流口水。《家游》比较便宜，所以我就邮购了以前的六期。当时正值高考之前，邮到家里肯定被父母教育。正好我一个死党也要邮购，所以我们一起以他的名义邮购了两份到学校，结果害我死党被班主任教育了一顿，谁叫书上有游戏两个字呢，真希望书名就叫《家用电脑》，不过书还是到手了。《家游》陪我度过了高考前那段黑色的日子，每天画饼充饥，望梅止渴。所以我对《家游》有一种特别的感情，一直坚持买而且保存。感觉《家游》进步还是比较大的，前面的不说了，用现在的眼光真是要沉默了，呵呵。

终于考上了大学，拥有了一直梦寐以求的MD。虽然《家游》的攻略不是很多也不是很详细，我还是一直坚持买。在我的心目中，《电软》是游戏杂志，《家游》是科普杂志，《家游》的朴实文风一直吸引着我，所以一直没有中止。我大学里没有卖《家游》，只能跑到新街口买，有一次去晚没有了只能邮购，于是以后到了差不多的时候便每天去新街口看看。以前的杂志不是很厚，内容没有现在多，可是一本新杂志我可以看差不多两到三个小时，还能不停的温故知新直到新的一期出现。

随着杂志封面的游戏机字样越变越小，杂志中关于游戏机的介绍越来越少，我在97年末总算买了一台电脑，MMX166，算是配合杂志吧。从此买杂志总算成了名正言顺的事情。每个月买《家游》成了一个习惯，每次看到新的《家游》总有一种激动。《家游》不仅能带给我信息，还能带给我遥远的回忆。有很多人说《家游》越来越没有意思，有很多人选择了放弃，但我还是会坚持买下去。我拥有以前所有的《家游》，还经常翻阅以前的《家游》，其实《家游》一直在努力，一直在改进，只是我们的眼光改变了。以前杂志是我的主要信息来源，现在可以上网了，杂志的信息毕竟不会有网上新吧，现在我看《家游》，更多的是交流文章和玩家访谈，对于新闻和攻略并不是很在意。

我，网名大熊，光荣游戏的狂热爱好者，除了《提督的决断》系列外其他都玩过（甚至包括早期的《伊忍道》）。现在在一家日资企业工作，上月去日本开会，日本的游戏业真是让我叹为观止。超市，书店，专卖店，游戏室，到处可以看到这个行业的繁荣。日本没有盗版，软件贵的离谱，有的GBA卡带居然比主机还贵，但对于日本人来说其实不是很贵。（呜呼，我的日本同事两天的工资就可以买个PS2，而我们呢？）唯一便宜的是世嘉的DC，好多经典盘都是100日元。

我喜欢游戏，电子游戏使我结识了《家游》，《家游》使我对电脑产生了兴趣。游戏使我学到了很多东西，不仅仅是电脑知识。玩游戏，要看你能够从中学到什么，领悟到什么。游戏就象小说，电影，游戏是一种娱乐。《家游》陪我度过了人生中最难忘的一段日子，我希望《家游》能够在保持自己的优点和特色的前提下不断改进，越来越好。■





Star

姓名：龚俊
性别：男
地址：上海

不知不觉中，《家游》已走过了百期。本人系一个既懒且文笔又差的读者，虽然期期都看，但从未执笔。今偶见贵刊"寻找《家游》大明星读者"活动，我想有必要来信，一来以参加活动的形式为《家游》百期致意，二是感谢《家游》一直伴我度过无数个难熬的如厕之夜……），三是让后辈们了解、认识一下我们是如何成长的。

翻开泛黄的创刊号，要我想起怎么会开始买《家游》的，说实话记不起来了；不过有一点还能肯定，就是那天我身上正好有钱

说起这些年来我对《家游》的感受，我一直觉得《家游》是当时少数几个敢于吃螃蟹的杂志，让我们这些玩家尊敬。记得当时说到GAME一词，有多少家长视之为洪水猛兽，多少社会名流口诛笔伐。《家游》能勇于为GAME正名并为其创刊实属不易。哪像现在电脑、游戏杂志多如牛毛，质量参差不齐。我玩游戏喜欢经典，买杂志也一样，所以《家游》便成为我每期必买的杂志了。

如今游戏已经成为我生活中的一部分，在茶余饭后玩玩游戏、翻翻电玩杂志是我的主要休闲方式。不过我也曾是一个骨灰级玩家，从FC开始，每个机种我都会有几款拿手游戏，官方攻略也没我知道的多。举些例子

FC：霸王的大陆，火焰之纹章外传
MD：光明与黑暗2，梦幻模拟战系列
SFC：机器人大战系列，浪漫沙加，时空之旅
SS：大战略系列，龙之力量
PS：GT2，生化系列，寄生系列
PC：梦工场2，超时空英雄传说系列等等

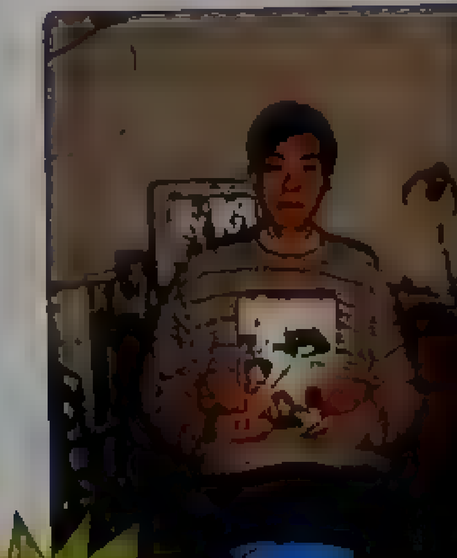
总结这些年玩游戏的经历，或许是年龄关系，或许是已经落伍，我始终觉得SFC时期的游戏最具可玩性，以后的游戏虽然画面越来越漂亮了，但是游戏本身所带给玩家的震撼却少了很多，最终幻想系列最具代表性。

最近我在玩《幻灵游侠2》，画面不错，内容也还可以，就是开发商的素质、服务还有待提高。本人一贯支持国产游戏，希望有更多更好的国产游戏推出。

最后祝《家游》越办越好，带给中国玩家更多的欣喜。

BTW：过分吗，所有杂志还要加人，给你们张结婚照看看吧，HOHO，爽票吗：）■





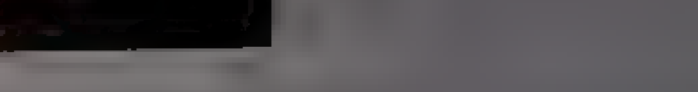
Star

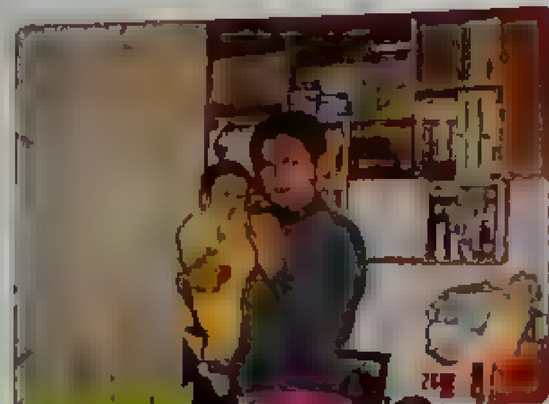
姓名：汝鸣
性别：男
地址：上海

坐在电脑前，看着桌上的《家游》创刊号，回头望着身后这九十几本家游，我的思绪不禁回到了八年以前。

八年前我刚刚从学校毕业进入单位工作，钱包鼓了使我更加喜爱游戏机了（在读书时我就是学校里的数一数二的高手）。但当时在上海有关游戏机的书籍可以说是屈指可数，除了《GAME集中营》外可以说没有其他的游戏期刊了。我当时购买了在上海可以购买到的任何有关游戏的书籍。甚至到深圳，福州去邮购，当有家人去外地出差时则托他们去购买（当时我就是如此喜爱着我的电子游戏）。九四年冬天的一个星期天，我的一个好友到我家来踏机，同时带来了三本电子游戏杂志，我当时也不在意，只是要他把杂志留下来让我看几天。我记得好友当时是这样回答道：这是我同学的，他不要了，你看好后就扔了吧，不必还了。就是这样我留下了这三本杂志。当我看完了这三本杂志后，我被深深的吸引了。从此我开始了对这本杂志连续八年的购买。看到这里大家应该明白了吧！这三本被人抛弃的杂志就是《家游》的前三期（哈哈，没想到吧！创刊号就是这捡来的）。在这八年中我购买过许多种杂志，随着时间的流逝，许多杂志从我的购买清单中消失了。其中既有因为杂志停刊了，也有因为杂志性价比的丧失而被我遗弃了。但是《家游》则一直留了下来。

在《家游》一百期之际我写下了这些文字既是为了怀念过去的岁月，也是为了激励一下现在《家游》的工作者们。告诉他们一个忠实的读者已经与他们共同度过了八年的岁月，将与他们一起关注着《家游》的发展和未来。并在遥远的上海祝福《家游》及《家游》的老编、中编、小编们。祝老编可以有更多的小编管。祝中编可以早日升为老编。祝小编们可以天天上班打游戏老编看不见，月月稿件天上纷纷掉，每月工资后面加个零。最后套用一句最时髦的话：祝《家游》越住开来，与时俱进。■





姓名：赵江涛
性别：男
地址：四川成都

说起与《家游》的相识，记得那是一个阳光灿烂的夜晚……呵呵～～不胡扯了，不过我的第一本《家游》是同班同学送的，好像是94年10月底吧？我甚至记不得他的名字了，但是我却清楚的记得，那天晚上看完《家游》，知道第二期出来了第二天中午放学就去买，转了很多地方才买到。从那以后就一发不可收拾，我是一个没有长性的人，我不知道除了每天坚持吃饭睡觉，还有什么事情有如此魔力能让我坚持8年之久了。在这8年中，搬过几次家，甚至搬丢了我的高中毕业证，但是保存完好的就只有《家游》了。

最忘不了的是抱着《家游》的攻略和劳拉在迷宫里转到半夜三点（怎么就找不到攻略上的石门呢？是哪个混蛋写的攻略啊～～）。看着《家游》越卖越贵，越买越厚，越卖图越多，越卖字越少（没有半点诋毁哦，咱们不是有个节目叫实话实说嘛～～），作为一个忠实读者来说我目睹了《家游》的崛起，见证了《家游》的成功，《家游》和我一起成长，陪我度过这一年年。现在我们都长大了，相信大家都会越来越好。说实在的，现在我已经不怎么玩游戏了，更多吸引我的是硬件介绍部分（但是近年来发现这部分内容越来越少）。不是不想玩游戏，而是实在没有时间，相信大多数当了爸爸（最主要是刚当爸爸）的玩家最有体会。但是看看现在杂志上精美的图片也是很过瘾的事情，真有遨游在游戏世界的感觉。

说起来我从来没有给《家游》写过什么，不是不想，只是没有这个文笔。今天说这么多不是想让大家都知道我，我只是作为一个忠实的读者默默的存在，相信有很多象我这样的人默默的存在，默默的支持。

嗨　　宝宝哭了，我得走了，呵呵。《家游》，加油！■





姓名：刘宇
性别：男
年龄：32
地址：四川成都

我与《家游》最早相识是在95年。当时《家游》的内容还是以游戏机游戏为主，我当时并不是每期都买，而是自认为该期内容适合我才买。当时的阿魔编辑给我留下了很深的印象。直到95年的第6期，我突然认识到《家游》就是我所需要的杂志，并立即邮寄了包括创刊号在内的我所缺的期数。当时收到邮包时心情真是无比激动。从此一直坚持一期不落的购买了《家游》。

我对《家游》最大的感受就是我在《家游》中第一次知道了游戏也是一种艺术，并对《家游》创刊号中《家游》的刊标说明由衷的感叹！

我非常怀念一帮朋友围在一起，在一台PC上玩《大富翁2》游戏时的情景。

说实话，作为一个大龄玩家，我对当选大明星读者并没有太大的兴趣。但对一个有幸拥有《家游》创刊号并相伴《家游》百期的老读者，我认为我有责任参与其中。面对游戏刊物竞争激烈的情势，我衷心希望我所喜爱的《家游》一定要占稳脚跟，努力再努力啊！■





姓名：熊心童
性别：女
地址：湖北武汉

说起与《家游》的相识还要追溯到八年前。爸爸捧着一本散发油墨清香的杂志走了进来，我兴奋地接过来，于是，买《家游》成了我家每月的必修课。我小心翼翼地收好"家"，爸爸更是将94~96年的《家游》装订成册，便于收藏（合订本？）。记得最早从《家游》接触的是非PC游戏，到了PC年代，我还记得从《神奇传说》到《樱花大战》，从古老的DOOM到今天的CS，从《模拟城市》到《模拟人生》，从《美少女梦工厂》到《心跳回忆》，还有经典的仙剑、轩辕剑系列，《家游》作为最早的电脑刊物之一，成为我电脑的启蒙之师。直到现在，对电脑算是老资格的我，每月还是去书店报到，询问今天Play的情况。

在我14年的成长岁月中，与《家游》相遇、相知、相伴的99月中，我最感谢的还是我爸爸。他一如既往地支持我研究电脑，从游戏中学习知识。是他让我认识了电脑，认识了《家游》。如今，《家游》不知不觉100期了，在此，我代表我本人及我父亲祝《家》一路走好！

我没有纯熟的文笔，无法描述我对《家》的喜爱。很难想象，我这样一个外表文静的女孩竟会如此喜爱游戏，在《家》的熏陶下，慢慢成长。

《家》的创刊号，一个可爱的小孩，仿佛象征中国的游戏事业，充满希望，是未来。也仿佛象征《家游》多年一路走下来，已从一个婴儿长成健壮的少年，每迈出的一步都见证了中国游戏的光辉。

我希望在十年后，我24岁，向大家展示《家游》，这是我20年的收藏。我期待在200期与你重逢！■





姓名：郁欣
性别：男
地址：江苏盐城

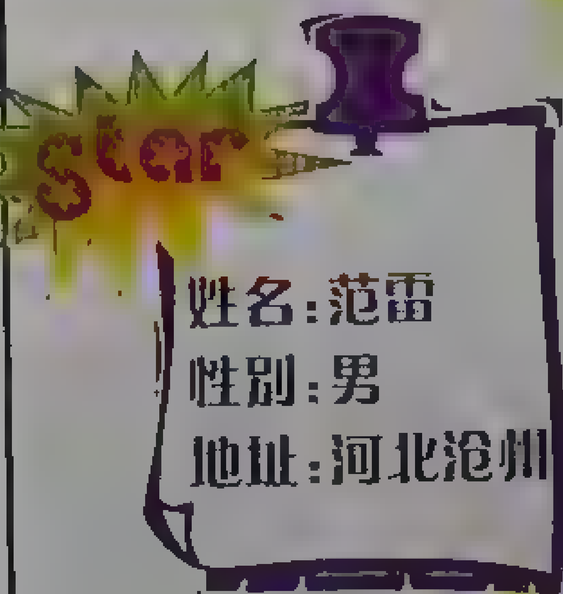
认识《家游》的最初过程是很偶然的。当时，我刚从省银行学校毕业，被分配到乡镇营业所工作。从城里到乡下，举目无亲，又没有朋友，一个人住在宿舍里，百无聊赖，陪伴我的只有一台14英寸的彩电。为了打发业余时间，我将家里的八位机带来，在厌倦了《魂斗罗》、《马里奥》后，决定在回城的时候，买一两盘新卡。在游戏机店里，我购买了八位机上的经典——《三国志Ⅱ·霸王的大陆》（因为我特别喜欢历史，尤其爱看《三国》），就在这时，我无意中看见了他（她）——《家游》创刊号被摆放在店主的收银台桌子上。我随手拿起来翻了几页，一下子就被吸引住了。虽然当时的杂志没有现在纸张质地好，设计也很一般，但是内容深深吸引了我。我装作很随意的样子对店主说，买你的游戏（当时一盘卡带120元），送我一本杂志吧。没想到，店主拒绝了我，他说这本杂志是他从外地进货时带回来的，就这一本，他也很喜欢。不过，这难不倒我，我使出浑身"解数"，在又掏出1XX大洋购买了另一盘卡带并许诺今后将常到此店买卡的情况下，店主经不起这"巨大"利润的"诱惑"，终于把杂志送给了我。从此，我就与他（她）结下了深厚的友谊，从一开始的邮购到现在报亭中购买，我拥有了97本《家游》和一本增刊。今后，我也将永远拥有他（她），永远支持他（她）。

作为一个《家游》杂志的老读者，见证了《家游》一步步从当初的"丑小鸭"变成了今天的"白天鹅"，同时，《家游》对我生活的影响也是巨大的。《家游》逐渐从介绍电视游戏转变到电脑游戏，也使我从TV游戏爱好者变成了电脑游戏爱好者，带我进入了电脑世界的殿堂。

《家游》刚开始介绍电脑游戏，尤其是介绍中文游戏，就吸引了我，因为我早已厌倦了满屏日文的游戏。不过，当时电脑在我们这个城市是非常罕见的，巧的是，我们单位配发了一台IBM486，于是我主动请缨，要求"学习"，在学习电脑软硬件知识的同时，顺带"学习"电脑游戏（当然是在主任不在的时候）。就这样，我的电脑水平和游戏水平同时突飞猛进。1997年，我因为"精通"电脑，被从基层调入了机关。

如果说《家游》是一剂"良药"，那么《家游》的药效有：1，带我进入了电脑世界。2，丰富了我的业余文化生活。3，改变了我的工作。当然，绝大多数良药都有副作用：1，眼镜度数从300度增加到450度。2，因为家中的PC从奔腾75一直发展到现在的P4　1.6G，所以，老婆坚持要求掌握家中的财政大权，因此我在家中的地位，唉，怎么说呢？用一句话来概括：两人意见一致时听我的，两人意见不统一时，听夫人的。■





姓名：范雷
性别：男
地址：河北沧州

不知不觉，《家游》的百期真的来临了！8年了，时光真的是太快了，虽然我离开"组织"已经很多年，但现在回想起当年的岁月心中仍然久久不能平静……

寻着记忆爬到床下找出一个大纸箱（我收藏的一些游戏书刊杂志都放在床下的纸箱中，而且随着书刊杂志越来越多纸箱也越来越多，床底下已经快"人满为患"了，幸好还记得装早期家游、电软、大软的箱子以前是装鸭梨用的……汗……），打开箱子，发现里面装有从创刊号到96年12月的《家游》杂志，书看上去还挺新的，也很干净，好容易才回忆起来我上次打开这箱子好像是在99年吧？

翻看着那些过去的杂志，好像又看到了我的过去，因为我不仅是《家游》的读者，还曾在早期写过很多游戏攻略。看着我过去发表在《家游》上的一些攻略，唉……上学的时候真是幼稚啊！《赌神》的攻略上厂商也写错了……汗……《松鼠大战》的攻略现在看也算写的不错的吧？哈哈

一起找到的还有一些过去《家游》的信件，有一些是《家游》在过年时对作者的问候，也有稿子采用或是退稿的信件，很奇怪我竟然还能保存下来这些东西?！呵呵！

虽然现在《家游》已经改成了电脑杂志，我也很久没给《家游》写什么了，但一直却在默默地关心着这本杂志，因为，在《家游》的上面有我少年时的影子，有我的过去……也许现在还会有编辑记得我这个老撰稿人吧？呵呵，实际上我也并没有放下笔，只是上班以后时间少了，而且所写的也都是TV GAME的内容而已（最近的有《电软》这期的"CGR汉化小组访谈"），也许有一天还能有机会给《家游》写点儿什么……希望吧……

看着这些尘封的杂志真的是感慨多多，说心里话其实对明星活动并不感兴趣，不过是个虚名罢了，我也不想当什么风云人物，但毕竟是陪伴了我这么多年的《家游》大寿的日子，我想以我的资格大概可以在书中留个名作纪念吧（我不想当什么十大，留个"铁杆读者"的名字足矣，仅此而已！）……

虽然我不想当十大，但照片还是要提供的，这年头儿骗子多，光靠嘴说是不行的，所以用我的一个破摄像头拍了几张照片（99年装机器时BOSS送的，早该淘汰了），虽然不太清楚但还算勉强能看，呵呵，可以证明我不是来无聊的

不知不觉写了这么多，打住了，衷心祝愿《家游》的明天会更好……

记住：有一位《家游》的作者兼读者每个月还会买一本杂志，然后回家很仔细地慢慢看……我见证了《家游》的过去，我还在默默地祝福着《家游》的未来……■



家游十大作者

姓　名：蒋侃
笔　名：雷鸣
电脑龄：14 年

最早向家游投稿的时候是怎样的情况？

我很清楚的记得，我第一篇正式发表在媒体上的文章就是在《家游》上，准确的说应该是 97 年 11 月份以“天骄创作室 雷鸣”的名义在家游上发表的一篇赏析——《亚特兰帝斯 失落的传说》，至今我仍然完好地保存着这篇文章的原始文稿以及那期杂志留作纪念。

我大概是在 97 年 6 月加入天骄创作室的，很幸运，加入天骄后我正儿八经写的第一篇文章就被家游给录用了，至今依然很清楚的记得写这篇文章的时候的“艰难”，现在对我而言可能只需要数个小时就能一挥而就的三千字的文章我整整花了三个晚上才勉力而成，文章现在回头来看来写得并不好，但确实是我当时用最最认真和投入的态度去创作的。在稿子投出后也着实紧张了好一阵子，而在得知文章正式录用后更是从那期杂志正式上市前大概一个星期就天天去报摊“报到”，这种期盼的心情至今想来依然难忘！而这正是支持我从那时候开始正式涉足游戏圈的原动力吧。从某种意义上说，我应该感谢家游，让我的人生轨迹从此改变，走上自己喜欢的游戏生涯。

在我所有为之撰稿的媒体中，应该说和家游的缘分是最深的，除了我的第一篇正式刊登的文章之外，我的第一篇攻略——《双子星传奇 2》、第一次的专题综述——《我的足球生涯》、第一次尝试翻译的国外文章——《上帝降临》、第一次为媒体做新闻报道、第一次最受读者喜欢的文章都是在家游上刊登的，我想我会永远珍惜这些我的撰稿生涯中的第一次、永远珍惜这份和家游之间的缘分的。

在家游发表的文章中，您印象最深的是什么？

要做个成功的游戏撰稿人，你首先得努力，如果再加上少许的幸运，你想不成功都难！.)

我想我就是这样的一个撰稿人，而当时的天骄创作室就是这样的撰稿人的集体，我为我们的努力得到媒体的承认以及读者的信任而感到自豪，也为上天给予我和天骄这样的垂青而感到幸运。做为撰稿人其实并不能从物质或名利上得到多少回报，最大的满足绝对是来自精神上的回报。当自己辛苦一宿之后的文章在一个月后化为油墨铅字并得到读者的青睐和肯定的时候，这种精神上的愉悦难以言传。虽然随着撰稿生涯的日益渐长、文章刊登的日益频繁，成为撰稿人之初的这种喜悦如同石子溅入水中激起的水圈一样已越漾越淡，但是家游发表的文章却无疑正是这些水圈中最近最深的那些，将永远留在我记忆之中。

家游并不是刊登我最多作品的媒体，但是绝对是刊登了我最努力和认真付出作品最多的媒体。97 年开始写文章的时候并不像现在，各种类型的文章，都没有比较固定的模式可以去进行参考和按格式行文，基本上一篇文章就是一次新的创作，所以那时候在家游上发表的文章我基本上都要分为两个阶段，一个是玩游戏，而另一个则是码文字。如果写赏析的话，一个游戏我先需要玩两天时间，而后写一篇三千字文章的时间却可能是整整三、四个晚上；如果写攻略，一个游戏一般三天，最多一周就通关了，但是一万字的攻略我至少需要七到十天的时间。以如今的撰稿人的文章创作速度来看这简直是慢得无法想象，但是当时对我而言，正是这种夹杂着痛苦和兴奋的过程，逼迫着我学会很多东西，同时，我个人的关于各种类型游戏文章撰稿风格的最主要的定型期也就是在那一阶段。在 97 年底至 99 年这两年中，除了当时定期为《大众软件》做的“天骄补丁铺”栏目、为《新潮电子》做的“新片施工坊”栏目之外，基本上我个人的主要作品都是在家游上发表的。

记得 98 年的时候，家游的杂志封面一般是以当期杂志内最重要或者编辑当期觉得最值得向读者推荐的文章为基础而创作的，令我一直很骄傲的是，整个 98 年，以天骄创作室名义发表的文章，应该是当年成为封面文章最多次数的，而同时这些成为封面文章的作品也大多成为了当期最受读者喜欢的作品。而这其中，大多数的作品都是我写的。对此我印象深刻并且深以为荣。

此外，从 98 年 1 月份开始的家游新闻报道也是让我非常难忘的一个栏目，从 98 年 1 月（这一期的主要作者是吴冠军）撰写第一期新闻，一直到 2001 年 8 月最后一期，我连续为家游负责编译撰写了将近四年的新闻报道，我想就游戏媒体而言，家游的新闻报道或许是媒体与作者之间持续合作关系时间最长的一个栏目了吧。同样，就我个人而言，这也是我个人持续负责时间最长的一个栏目，而从这期的新闻报道之后，我与家游的缘分也算是告一段落，我想以后我或许不再有当初的荣幸会继续为家游撰稿，但我为家游撰稿的这四年，我所留下的自己人生之路的足迹，这对我而言弥足珍贵。

聊聊在电脑世界中您最爱“玩”的吧。

在成为撰稿人之前，其实我对电脑游戏接触的并不多，我的游戏生涯确切的说是从小学时候接触当时的街机和红白机开始的。虽然从初中开始就与电脑接触，但是与电脑游戏结缘却是从 96 年大学毕业后正式开始的，在此之前，电脑对我而言更多意味着考试必须通过的程序课程。

96 年偶然看到的一期《大众软件》让我开始对电脑游戏发生了兴趣，我也是为数不多的先买好自己喜欢的正版游戏软件，然后再买电脑的玩家。《命令与征服》和《仙剑奇侠传》是我玩的最早的电脑游戏，在接触电脑游戏之初，从游戏机“遗传”下来的 RPG 和 SLG 是我最喜欢的游戏类型，但是很快电脑上独有的即时策略游戏成了我的新宠，《帝国时代》是至今为止我最喜欢也是投入时间最多的一款即时策略游戏。

在加入天骄创作室成为游戏撰稿人之后，由于文章创作的需要，我的口味开始变杂。基本上从那时起，所有类型的重要作品我都必须去涉猎，而就我个人而言，那时起，RPG、RTS、AVG 成为我常玩的三类游戏。RPG 中，“仙剑”和“轩辕剑”系列是我的最爱，《帝国时代》则是我个人最有心得的 RTS 游戏；而 AVG 中，《神秘岛》和《古墓丽影》则是未放过任何一部作品的系列，由此我个人对于电脑游戏中并不十分重要的冒险游戏怀着独有的偏好。



中[illegible]冠军 右：雷鸣

99 年夏天，一个偶然的机会让我和《雷神之锤 Ⅱ》结下了难解的缘分，以前对 FPS 头晕过敏的我狂热地投入到了 QUAKE3 的战斗中，至今三年过去了，依然乐此不疲。



虽然目前网络游戏大红大紫，但就我个人而言并不感冒，基本上没有能让我持续游戏半个月以上的网络游戏，即使 UO 我也只是大致了解了一下就放手了，或许《魔兽世界》能成为我第一个投入地进行下去的网络游戏吧。

游戏之外，电脑对我而言就只有两个作用：信息获得以及对外联系及沟通的途径、工作必须的使用工具，因此有关这些方面我爱“玩”的东西不提也罢。

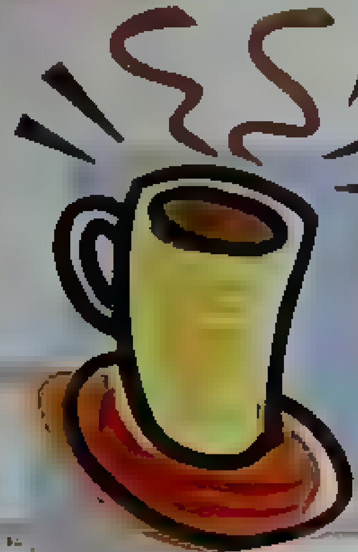
为杂志撰稿的经历，对您的生活轨迹有什么影响呢？

为杂志撰稿就我这个个体而言，对我的生活轨迹的影响是巨大的。如果不是成为一名撰稿人的话，我想或许我今天依然还是建筑工地上的一名工程技术人员。我是学建筑的，我会踏入游戏业，开始我全新的职业和人生路程的最初原因非常简单，简单到甚至会让很多人觉得荒谬：仅仅是因为一本《大众软件》上的游戏文章让我喜欢上了电脑游戏，而一篇我刊登在家游上的游戏文章让我喜欢上了游戏撰稿人这个身份。即使是我本人，现在再回头想想当初自己决定辞去原来工作的决定，同样觉得荒谬。但是还好，关于游戏，我荒谬的开始并未得到一个荒谬的结果，至少我现在还依然有着继续做个游戏人的兴趣和勇气。

关于天骄创作室

中国的游戏撰稿人有个非常独特的现象，那就是在个人之前冠以某某创作室的名义，而这样的创作室（Studio）中的成员所做的事情其实完全都是一样的：为游戏媒体撰稿。一两个核心成员负责与媒体联系和发稿子，而其他成员则仅仅根据内部调配而进行批量的稿件生产；并且大多数的创作室或者工作室中的成员往往都是不住在一起的，各居天南海北的他们，彼此之间的联系方式仅仅通过虚拟的网络而进行，这样的“工作室”现象在全世界恐怕都是独一无二的了。

我现在并不赞许这样性质的一种创作室存在，同样也不赞许媒体与创作室之间的这样一种性质的合作关系存在。但或许这样的一种畸形的关系，正是从我最早所在，并一直引以为傲的天骄创作室这样类似性质的几个创作室开始的。虽然从本质上说，97、98、99 年那时候最著名的三个工作室：我们（天骄创作室）、龙翔一族、流星雨工作室的结构和运作模式和现在的诸多基本以撰稿为主的工作室完全不同，但至少在与媒体的合作方式以及给读者带来的感觉来看，是并无很大区别的。幸运的是，现在的媒体都已经意识到了这种与所谓创作室，其实是简单的撰稿人的集合之间的合作方式的弊端，纷纷采取了相对应的措施。



还是回到天骄创作室的身上吧，我大概是在 97 年年中加入到这个刚酝酿成立的团体中来的，当时这个集体加上我其实只有四个人，另外三个是吴冠军、蔡熠天和唐闻波，他们三个在大学之前或是初中，或是高中，都是同学，彼此关系都很好，也同样喜爱电脑游戏，另外受吴冠军的几个大学同学（他们四个是流星雨工作室的前身）投游戏稿件获得刊登的影响，因此从 96 年吴冠军他们（当时他们的创作是以吴冠军为核心的）开始正式往《大众软件》、《家游》及《新潮电子》投稿。

当时写的都是一些 RPG 游戏的攻略，而投稿的方式在现在看来也很原始，最初完全是手写的传统投稿方式，然后是复制到软盘上邮寄到杂志社去。投稿之初也并不很顺利，吴冠军那时投过去的很多稿子也并未得到录用，但是一则因为他的文章水准在当时的作者群体中显得不俗，二则他的名字中的冠军二字让编辑印象深刻，再加上他也主动电话与编辑部联系探讨投稿文章的得失，所以几次下来，吴冠军他们的文章终于出现在杂志上面。96 年、97 年的时候其实游戏文章作者数量是相当少的，而吴冠军三人又一直坚持在写稿投稿，因此很快就与编辑之间达成了很好的关系，编辑开始向他们约稿，而他们的稿子一般也总能获得录用。那时流星雨正式以工作室的名义成立，于是吴冠军三人也萌发了成立一个类似性质的工作室的想法，而天骄的名字则是吴冠军在一次回家的路上于车中偶得的，之所以用“创作室”而非“工作室”，一则不想与“工作室”雷同，二则“创作室”更能表现出当时以撰稿为主的身份。

就像流星雨和龙翔一族一样，天骄同样是个非常响亮而且容易让人记住的名字，当时国内最好的三个游戏撰稿团体同样有着三个最好的名字。我更希望这并不仅仅只是巧合而已，但现在看来或许有时候世事就是如此，流星雨总会逝去，而天之骄子也一定会老去。

我加入天骄的时候，是创作室刚刚成立之初，署名天骄创作室的文章也才刚刚在媒体上出现，而那个时候由于搭撰稿的光，创作室中已经毕业的蔡熠天和唐闻波也分别加入了不同的游戏公司工作，天骄创作室也从正式诞生就租用了自己聚集在一起工作的场所，我们和流星雨一起租借了吴冠军就读的大学附近的一套两室一厅，他们一室，我们一室，之外都是公用，不过这种关系并没维持很久，很快流星雨从那里搬走，而我也正式辞职搬到了那里去生活和工作。而我们从一开始起就并不仅仅局限于文章的创作，反而是与当时上海的多家游戏公司保持良好的合作关系，为他们做一些外包的市场工作。

我和吴冠军一样，都是创作力旺盛的人，基本上，蔡和唐两人加入游戏公司后就不再写文章了，而就是在人数减少的情况下，我和吴冠军反而一起以天骄创作室的名义同时在《大众软件》、《新潮电子》、《家游》上同时合作主持了三个栏目（应该分别是“天骄补丁铺”、“新片施工坊”和“天骄情报网”），此外创作室基本上所有的文章也都由我们完成。

从我 97 年底正式搬入那里到 98 年年中这半年，是天骄创作室最风光的时刻，每个月当时国内的主要三本游戏媒体上都会有天骄创作室署名的栏目。这期间，雪儿和书生两人也加入到了天骄中来。雪儿是个非常聪明的女孩，而书生则对于网络和美工非常有一套，因此 97 年底天骄创作室在 PCHOME 的帮助下有了属于自己的网站，98 年三月份的时候通过改版使得网站内容更加丰富和全面，和当时的龙翔一族、大胖子的网站成为了国内最早也最受玩家欢迎的三个游戏网站。

这样的风光仅仅维持了半年左右。吴冠军由于个人的原因在创作方面对于天骄的支持越来越少，因此从 98 年年中起，基本上创作室几乎全部的文章创作和网站更新的事情就落到了我一个人的身上，蔡和唐也越来越少看到。虽然在这期间，我们几个也做过一些努力力图重振天骄的局面，但都未收到实际的效果。过了几个月，这样的情况让我感觉比较失望，加上个人的缘故，我搬出了创作室，那时候天骄创作室从游戏撰稿的角度来讲实际上已是名存实亡，尽管我们几个之间依然是好朋友，但继续在创作和对外发稿的实际只有我一个人，不过由于大多数的文章依然署名“天骄创作室”的缘故，因此在 98 年天骄给读者和媒体的感觉依然是创作力鼎盛的。

99 年起，我开始将精力转移到天骄的网站之上，同时 NOFEAR 的加入，使得天骄虽然在媒体上的文章越来越少，但在网络上的发展则越来越好，随之我和 NOFEAR 也将网站名字改为了“天骄游戏时空”。这期间我和吴冠军他们三人之间依然保持着联系，而吴冠军通过他自己的努力也为创作室争取了一个机会，为一家机构做代理发行游戏的工作，但这看似不错的机会最终也成了天骄创作室的谢幕演出。由于对待天骄的发展上有严重的分歧，在 2000 年 5 月，我最终放弃了这个我为之努力、为之自豪的团体，选择了退出天骄，和 NOFEAR 一起全力投入到“游趣网”（天骄游戏时空）网站的发展中去。

而很可惜的是，由于我的退出，实际上造成了天骄创作室在媒体上的消失，最终吴冠军他们的努力也并未取得成功，天骄创作室就这样自然而来，自然而去。

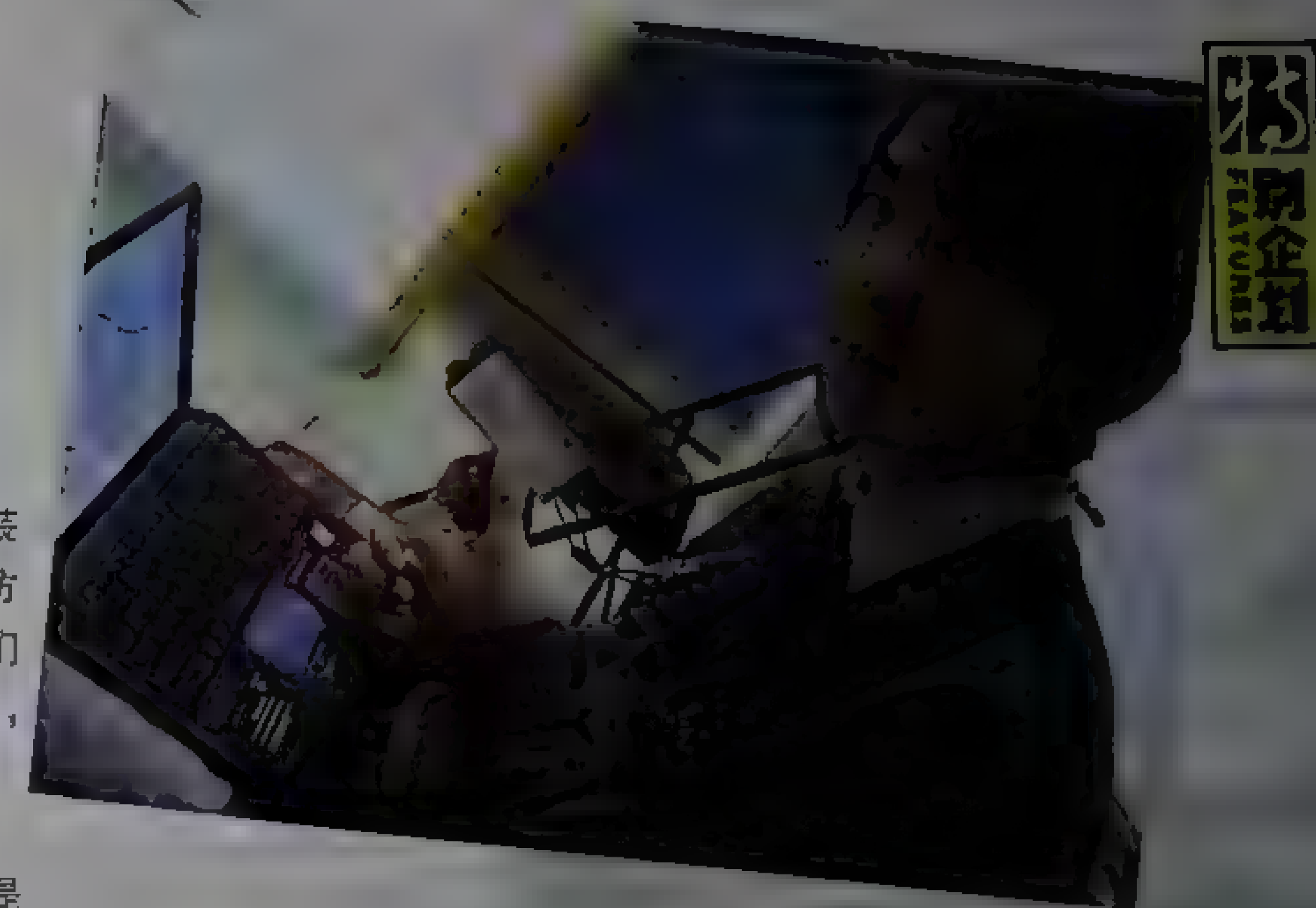
现在我依然很怀念那时四五个人同处一室工作，晚上同睡一屋，彻夜长谈的日子。尽管天骄在成立之初就有过种种发展的设想，并且也曾经一起努力过，虽然最终天骄还是失败了，但就创作室而言，天骄这两个字是我毕生难忘和引以为豪的，不管是对是错，至少天骄创作室曾经在中国游戏业的历史中留下了自己的一笔。

最后，衷心祝贺家游百期出版。



午夜时因疲惫而睡倒的天骄一员

姓　名:周强
笔　名:Monster
电脑龄:96 年至今



大概是 96 年的 9 月份吧，我从家电上面看到一篇装 Win95 声卡的文章，看到之后觉得我有更好的方法，所以就写了一篇 1000 字不到的东西寄给咱们编辑部了。结果直到年底乐水才打电话跟我确认文章的事情，因为隔了将近 3 个月，我自己都把投稿的事情给忘了……

就这样误打误撞地成了作者，至于 Monster 这个名字是怎么来的……很多朋友都猜不到。那时乐水逼着起笔名，我没办法，随手拿过杂志一看，上面正好介绍微软的游戏《怪物大脚车》(Monster Truck Madeness)，于是 Monster 的名字就这么出来了，所以千万不要认为我人长得很丑啊~~

现在回想起那时的经历，真的不知道该说些什么的，毕竟我很少回头去看走过来的路。不过算起来，我从第一次给杂志投稿开始，到现在也已经有六年光景了。除了一篇写恶魔城的文章之外，剩下我所有的文章都只写给家电（抱歉，我还是喜欢用“家电”这个称呼），算起来，我还是蛮忠实的作者哦~

其实……当作者很辛苦。我没有太多和其他作者接触，不知道别人是怎么写文章的。不过也正是因为这样，我可以按照我自己的意愿把事情用自己的手法写给大家看。所以大家看到我文章的时候，会发现文字很随意，因为我平时说话就是这样的方式。

另外，在构思文章结构的时候我也要考虑大家在阅读时的接受顺序。比如我们了解一个 MP3 随身听的时候，都是先远远看见，然后近看，接着试听，再把玩其详细的功能。在撰写文章的时候也要以这样的顺序介绍，我们读起来才会感觉更加舒服。当然了，很多这些功夫大家在读文章的时候是不会察觉到的。每次写文章的时候，我都会考虑很久，力争让大家读起来会感觉更舒服。

说说我个人的情况吧，因为我在杂志上很少谈及这些的。长相　不算难看，但是人群之中肯定不是我最显眼，不过有意思的是很多人都觉得我长得和任贤齐很像，所以呢，这次就不刊我的照片啦，大家看看他就知道我长什么样了（呵呵，玩笑）。平常喜欢唱歌，经常跑到钱柜唱通宵，嗓音还行，很少被服务生轰出门。也喜欢游泳和看书。工作和互联网相关，Job title 是咨询顾问 & 项目经理。其余的就不便透露了，呵呵。

快收尾了，毕竟不能占用太多的篇幅。我只是想说，我真的很敬佩家电编辑部的各位新老同仁，别的不必多说，只要我们比较一下 96 年和现在的杂志我们就能知道，幕后工作的他们付出了相当大的努力之后，才能有今天这样一本极为专业的杂志。另外，我也特别感激家电能够给我这样一个展示自我的空间，让我能够随心所欲地自由发挥，否则的话，大家也不会认识我的，对吗？

其实……还有很多很多话想说，只不过真的不能再占用篇幅了。最近我会把过去几年的经历写成长篇，有兴趣的话别忘了赏光哦~~

愿快乐能够永远陪伴着你，直到今天、明天、后天、大后天、大大后天、大大大后天……





姓　名：王路
笔　名：HAPIII
电脑龄：8 年

我的名字相信大家多少都见到过的，呵呵，没见过？不是开玩笑吧？好好想想……使劲儿想 … 还是没见过?! 就当我自作多情了 @#!$%^.

以前还有人好奇我名字的含义，如今网上稀奇古怪见得多了，也就不稀罕了——其实也就是为了网上申请注册什么的畅通无阻才胡乱用了这么一个没有任何实际意义的单词。

知道我名字的玩家应该都知道“游侠”。“游侠”是一个概念，游侠网、游侠创作室都基于此。99 年还是各种网站蓬勃发展的时期，ALI 和我共同创建了这个网站，提供最新的游戏资讯。游侠网的迅速崛起除了凭借自身的资源，更多的还是依靠机遇，如果没有众多专业媒体的支持，相信游侠也不会有现在的规模了。

最初我们提供的资讯还只是一些上市游戏的报道、评论，逐渐地发展到对新游戏的前瞻。相比当时媒体上各种盲目的选题，游侠网的游戏前瞻明显与众不同，我们的前瞻完全是根据即将上市的游戏“度身定制”的，即在每个游戏上市前夕才推出前瞻，使玩家看到游戏的介绍后几天内，就能真正玩到这个游戏。当然，这种特色不是别人想不到，而是更多人得不到这样的信息。此时越来越多的媒体开始关注游侠，使得我们认识到必须组建一个强大的创作团体，游侠创作室便应运而生了。

加入游侠创作室的有初出茅庐的新作者，也有八神经、天奕这样的资深作者。资深作者扩大了创作室的影响，培养新作者的成长，新作者的努力使得创作室更加壮大，由此形成了良性发展。游侠成员的文笔是获得编辑们青睐的主要因素，另外的原因是选题上，比如游戏赏析、攻略的选题可以是最新上市的游戏，因为获得最新游戏对我们来讲根本不是问题。别的作者或许就得等到盗版面世再动笔，在选题方面就毫无优势可言了，然而选题“新”的程度是媒体所关心和追求的。说得 NB 一些，游侠不需要靠盗版，盗版却离不开游侠的资讯。在相当长一段时间内，盗版的内容取向跟着游侠的资讯走，我的新游戏栏目的文字也遭到盗版外包装的广泛“转载”。

对于我个人来说，和《家用电脑与游戏》的缘分比其它媒体更深。早在 2000 年底游侠崛起之前，就认识了东东和石子，与家游近 3 年的合作也由此开始。据我的记录，给家游的第一篇稿子是《杀出重围》(Deus　Ex)的赏析，而给得最多的却是前瞻，大概有 30 多篇，差不多是赏析的 2 倍，可见对石子的感情之深…

最初给东东的稿子不时地会被他挑刺儿，包括用 BBS 上的批评文字来郁闷我，很长时间之后才算得到了他的肯定。不过从他偶尔的“犯困失言”中才得知，“欣赏你的稿子最大的原因是你的错别字少，编辑省事儿”，晕死……事实上，东东对我的最大摧残，还是在截稿前的临时抓差。往往在截稿前几天，某个大作上市了，他会不顾我是不是有时间玩过这个游戏，就勒令我在 2、3 天甚至更短时间内写出赏析，更恐怖的是要求 2、3 个版面。至于今年和他合作的的几期“大作批评”，估计令他也感受到了前所未有的来自各方的压力，也算是小小报复了一下，略爽。

和石子的合作相对比较轻松，毕竟前瞻的真实性来源于厂商资料，她对我的蹂躏无非是从字数上，需要我提供多 25% 的字数以供她编辑，当然高质量的图片也是必不可少的。而后，开始为她负责的“海外游戏星运表”服务，对这个栏目，她给予了我极高的自由度，直至现在该栏目交由其他编辑负责了，还是很放心地让我自由发挥。从和她的接触中，可以感受到她的责任心和敬业态度，不过有时也不失霸道，看外表是多么娇小可爱的 MM 啊，人类真可怕……

几年的创作生涯中，结识了家游的多位编辑，其中也包括 Racer、游骑兵、月月等人，也见过“活的”，所幸未发生“见光死”现象，自然与我的人品之佳密不可分。同时，家游对游侠的帮助可谓巨大，许多创作室成员通过家游得到了成长，部分成员已经成为了家游的固定作者，更多的成员开始进入游戏行业，加入了游戏公司和媒体。而我本人，依然游荡在游戏圈之外，一直未选择游戏业作为自己的职业，今后也不会，也许可以称为边缘人。

我不讳言自己是一名写手，也不愿意争辩写手和作者的称谓标准，写手生涯绝对不是很多玩家向往的那样轻松惬意。不错，我们可以第一时间得到任何最新游戏，在许多人还没得到消息之前就已经玩到了游戏，可是太多的游戏使得自己没有时间去安装、尝试，更不用说深入研究了。游戏之于我，已经毫无乐趣，近乎一种职业习惯，及至痛苦。

迫于厂商关系、媒体无奈、朋友交情，越来越多的枪稿无可避免。清高点的会发“拒绝枪稿”宣言，我正相反——游侠不排斥枪稿。枪稿丢人吗？我不觉得，枪稿关系到厂商、媒体、写手各自的生存，对这些人来说都是工作的一部分，当然枪稿的质量是另一个话题了。只要不是太夸张的枪稿，总归比千篇一律、语句不通的新闻通稿好得多，同样能给与玩家最基本的产品介绍。在这一层面上，玩家需要获取的未必就是更深刻的文字，游戏资讯本应该轻松一些的。

而写手本身是无法轻松的，写作和对创作室的管理需要我占用大量的业余和工作时间，经常会迷茫，将生命中的大部分时间都交给了游戏，游戏却依然不是自己的职业。和其它很多行业一样，对于众多玩家，游戏行业也是一座围城，不断地有人冲进来，也有人冲出去，但围城始终不会消失。

也许 HAPIII 会消失，游侠却不会消失，家游也会越办越成功，最后这句不是口号……无非是多混一些字数罢了，实话实说 :)

作者资料

主页：http://www.ali213.com
E-Mail：hapiii@ali213.net
OICQ：681559
MSN：hapiii@hotmail.com
网易泡泡：hapiii2002@163.com
ICQ：51201333

名　称：流星雨工作室(Starain)
成　员：朱克、刘俊、郦峥、熊韬
电脑龄：XXX

第一次向家电投稿大概是 7、8 年前的事情了吧，呵呵，感觉好像很遥远的事情了。嗯，能记起的，就是那是个 486/4 兆内存的时代。(不知从什么时候开始，有了用 CPU 记录年代的习惯。)

我们四个初中时在一个学校，彼此认识后发现大家都很喜欢游戏，从此之后大家就成了好朋友。想想那时四个游手好闲的学生，正是高三最紧张的时刻，仍然整天沉迷于电脑游戏之中。《大航海时代Ⅱ》、《轩辕剑Ⅱ》、《炎龙骑士团》，甚至一个毫无名气的《时空特警》都能让四个大男孩美美地玩个通宵。当他们纷纷进入理想和不理想的高校之后，电脑游戏越发成为他们热爱甚至是交流或沟通的工具了。也许还算是有些文化基础的人吧，“玩也要玩出点名堂来”，不知从哪里冒出来的这个想法，到了现在仍然是我们四个人的至理名言。

想要玩出名堂，那时觉得入门的方向就是投稿，既然玩了那么多，除了享受了过程中的乐趣，顺便把经验和大家一起分享一下也不是很费功夫的吧。投稿目标更加简单了，不像现在一个报摊上十几本游戏相关的杂志，当时的选择要么就是老牌《家用电脑与游戏机》，要么就是新贵《大众软件》。我们的方法就是大小通吃，一个都不能少。

至于这个工作室为何会叫“流星雨”，那个其实就是拍脑袋的决定，大家穷举名字，直至一个大家都满意的。哦说起来这个名字应该也是我想出来的吧。看看多有先见之明，现在《流星花园》多红啊！哈哈。

开始，就是那么的简单……

发展是艰辛的，最初一篇稿子四个人都要弄几个星期，一个游戏打个三四遍，逐字逐句地审核和无休止地争论(人多办事情的坏处)，少数服从多数成为了我们的唯一原则。渐渐的为了写稿子，开始在学校外面租房子、搬电脑，托人买港台相关杂志。由于开销的增大和稿费微薄，我们不得不把每月的零用和餐费都补贴进去，记得最惨的时候，中饭就是一个烤红薯！:(



他们的书架上有不少好东东喔

呵呵，不过现在回想起来，那段时间还是高校中最开心的时间。

我们流星雨工作室的成长是随着中国游戏业、CPU、英特网和《家用电脑与游戏机》一起成长的。记得第一次一起去北京旅游，《家用电脑与游戏机》杂志社成为了我们行程中重要的一环。那时在北京住的招待所就是家电的一位编辑介绍的，离杂志社非常的近。拜访《家电》杂志社的兴奋心情并不亚于对首都的恢宏气势的感慨，虽然那时的家电旧址相比较现在是非常的简陋。夸张的说，有点象游击队员找到了党组织一样。:)



1998 年 4 月在上海的流星雨工作室

也正是这次拜访了《家电》杂志社后，坚定了我们走游戏道路的信念。

98 年之后我到了上海 EA，而熊韬去了上海智冠。工作了，所以相对写东西的时间少些了。





1996 年暑期与阿魔(中)在家游编辑部

而我们一起在刘俊和郦峥大学旁边租的房子并没有变化，我和熊韬去的不像以前读书时候那样频繁罢了。这一阶段，流星雨工作室的创作则主要是刘俊和郦峥在前台了。

时过境迁，我们四人不约而同地都选择了游戏业作为自己的工作，两个在育碧软件市场部担任管理工作，一个在育碧制作部负责开发游戏的策划项目，而另一个则成为了《电脑游戏攻略》杂志的主编。我们为此感到骄傲，能为自己的理想和信念一直奋斗，这不是每个人都可以做到的。虽然已经不再写文章，但是换了另外一种更加接近游戏业核心的方式去追寻着我们在游戏中的梦想。

借着《家电》百期之际，简单地回顾了一下几年的历程，虽然经历好多困难变化，现在想起来的却还是彼此会心的微笑。虽然中国游戏业的前途还是一片迷雾，但相信我们和《家用电脑与游戏》会一直伴随大家穿行在这蹒跚的前进途中。最后，让我们一起对现在《家用电脑与游戏》的那些作者们说句：“革命尚未成功，同志们仍需努力！”你们现在的条件比我们当初好得太多了，希望你们能够珍惜这一切，为将来《家用电脑与游戏》的读者们带来更多更好的文章！

流星雨工作室　朱克
2002.11.25



姓　名:罗曜
笔　名:罗曜
电脑龄:17 年

我在《家游》上发表的第一篇文章是我自己的第二篇(第一篇是写《太阁立志传》的,发表在《电脑报》上),是写光荣公司的一个日文 Windows 版本的《三国志》(不属于我们熟悉的"三国志"系列,是一个旁支,很多朋友可能都没听说过),发表在《家游》96 年第四期上。那时我正在北航计算机系读大二。因为我是一个三国游戏迷,当时玩到的这款游戏无论是画面还是音乐给人的感觉都是相当震撼的,特别想推荐给别的朋友,就给《家游》编辑部打了个电话。接电话的是当时负责游戏版的阿魔,我就跟他说自己是北京的一个玩家,想写一篇关于这样一个游戏的文章。他说可以啊,让我写了拿过去给他看看。这就是大家后来看到这篇长达 4 页的文章。从此就开始了我漫长的自由撰稿人之路。

给《家游》写过的文章已经记不得有多少篇了,得到的稿费都用来买游戏和升级自己的电脑了,呵呵。后来,又介绍自己的初中同学、好朋友陈雷和赫闻认识了《家游》的编辑,一起为《家游》写 PC 游戏的文章。那时的撰稿人成立工作室的风气比较盛(比如"天骄"啦,"流星雨"啦),但是我们几个人个性都比较强,不喜欢有一个工作室约束着自己,就都用本名来各自发表文章,即使是有时合写文章,也都是分别署名,文章中谁写的字数多,谁就署在前面。所以,那时游戏圈里的朋友都知道我们几个是一起"混"的,但是没有成立工作室,觉得很奇怪,其实就是这个原因啦。:)

大学毕业后,由于工作的原因和年龄的增长,我的撰稿兴趣逐渐由游戏转向了硬件,大家也一定记得我写过的那些显示卡和主板的文章吧?这两年,又逐渐转向了数码产品,所以可能大家会发现有一些数码相机、随身听的文章下面署的是"罗曜"这个名字。

说起在家游发表的文章中自己印象最深的,那要属游戏文章了。我个人偏爱写赏析,比较不喜欢写攻略,因为我觉得那样的工具书类型的文章较难写出自己的真情实感。后来也比较喜欢写新品热报这种类型的文章,把互联网上最新的游戏信息介绍给国内的玩家。硬件文章也同样,偏爱写赏析和评论,不喜欢写实用经验那种。

早期我自己写的文章中,最满意的一篇是《极品飞车Ⅱ》,因为我相当地喜欢这款游戏,成文也相当流畅,可以说是一气呵成。《家游》的编辑告诉我,这篇文章也受到了读者们的肯定。后期的文章最满意的是去年写夏普的 MD 随身听 MT-77 的那篇,这也是我发自内心相当喜爱的一个产品,并且是我女朋友送给我的生日礼物,有一种不吐不快的感觉。合写的文章中印象最深刻的是和陈雷、赫闻合写的《百慕大》的攻略。这是一个很长的横版动作冒险游戏,画风淳朴,但是可玩性极高,我们三人经常在一起讨论怎么攻关。写的时候按剧情分了三段,每人写一段,最后结成一篇超长的攻略,无论是我们自己还是《家游》的编辑对这篇攻略都相当地满意。

至于在电脑世界中自己最爱"玩"的,其实我的爱好从开始玩游戏到现在,一直在不停地变。早期最喜欢的是光荣的策略模拟游戏和台湾的中文 RPG,"三国志"系列和"太阁"系列我一部也没有落,《倚天屠龙记》给我留下的印象也特别深,反倒是《仙剑》,因为是用 FPE 修改过去的,印象一般(修改器会毁了一个好游戏,这是真的)。后来即时策略类兴起的时候,疯狂地喜欢了一阵,比较偏爱"魔兽"系列。后来的兴趣逐渐转向了欧美的冒险类和回合制的游戏,对于体育类和驾驶类,我自问资质不高,只是喜欢"极飞"、"FIFA"和"超级卡曼奇"这少数几个系列。后来由于去显示卡公司工作,需要用 Quake 类游戏来测试显示卡性能,开始喜欢《三角洲特种部队》和《雷神之锤Ⅱ》,曾经很长时间地在网上打 DF1 和 DF3。对于网络游戏,我涉猎得不多,原来曾经对文字 MUD《风云Ⅱ》和 UO 狂热过一阵。现在玩游戏已经很少了,由于时间原因,也由于工作原因,这两年给我印象最深刻的游戏就是《黑金帝国》和 GTA3。现在玩得最多得倒是手机游戏了。:)

给《家游》做自由撰稿人这段经历,可以说对于我日后的职业选择和个人生活都有着相当深远的影响,说它改变了我的一生也丝毫不为过。

最早写稿的时候,还没有上网条件,稿子要拷贝到软盘里,然后骑自行车 30 分钟送到旧鼓楼大街那个地下室中的《家游》编辑部去,有时软盘坏了,还得回家去再拷一次。那时的条件比较艰苦,无论对于《家游》还是我们这些作者,但是这种送软盘的方式却为我们提供了最好的交流机会。每次去编辑部,总要坐下来聊聊最近有什么好游戏,业界又有什么新动态。编辑和作者之间的关系相当紧密。后来虽然有了 E-Mail,不用自己上门送稿了,但是人与人的联络也因此少了,只是打打电话而已,很少见面。我常常想,现在的作者们和编辑也许不会有我们当年那样密切的关系了。因此,跟《家游》的阿魔、兔子和 Chance 这些哥们儿除了写稿的联系,也逐渐都成为了很好很好的私人朋友,也通过《家游》认识了同样是自由撰稿人的曲洋、李伟和刘波他们,都成为了很好的朋友。

因为做为《家游》这本著名杂志的撰稿人而有了小小的知名度,也开始为 EA、新天地、第三波这些游戏公司做兼职。朋友们也许不知道,《EA 足球经理》的球员数据库是我们校对的,《横扫千军》的手册是我们翻译的吧?后来写硬件文章的经历直接导致我进入了中科多媒体(Matrox 显示卡的中国总代理),做市场推广,后来去了冶天科技(ATI),又去了 CNET China,我现在在 ZD-Net China 做产品评测频道的主编。我的大学同学们大都在做程序开发,唯独我在做编辑,可以说,是《家游》的这段经历给了我这样的职业选择。赫闻毕业后进入联想公司一直到现在,目前在大客户部做销售。陈雷则开了一家公关/广告公司,发展不错,我也代他们向诸位亲爱的读者问好。

昨晚兔子给我打电话,说《家游》已经 100 期了,自己真是感慨良多。6 年多了,我一直在或远或近地关注着《家游》的发展。这是国内的游戏杂志中最特殊的一本,编辑队伍相当稳定,我第一次投稿时候的主编孙老师现在还是主编,这在国内的游戏媒体中是绝无仅有的,其他的编辑们也都相当稳定,走的人相对很少。这反映出这个团队的凝聚力是相当强的。因此,整个杂志的风格一直没有大幅度的变化,但是粘性很大。《家游》的读者很少会背叛,这就是一本杂志做出文化品味之后必然的结果。它给我、给许许多多的读者带来了无穷的欢乐,在此希望《家游》能有更好的发展和光明的未来。



姓　名:马晓伟
笔　名:FreeLancer
电脑龄:X

最早向家游投稿的时候是怎样的情况?

最早的家游,游戏机内容占了很大部分,那时我刚买了超级任天堂,然后狂打游戏,不管日文还是英文,因为我不懂日语,因此常常需要照着家游的攻略打游戏。第一次写攻略,是在我独自打完一个英文游戏《剑圣传》之后,刚把游戏通关,感觉非常兴奋,突然就有了一种要写攻略的冲动。接下来的几天里,我又把游戏打了一遍,并在游戏过程中做了大量的笔记,然后用厚厚的一摞稿纸写下了完整的游戏过程,为了怕信件超重,我直接到邮局称了重量,然后贴足邮票,扔进信筒。当然,接下去的日子就是在一种忐忑不安的心情笼罩下,度过了若干月,直到死心。我的第一次投稿是以失败而告终的(我想,失败的原因很可能也是由于我写的字太差啊……(

不过这并没有影响我对投稿的兴趣,在 97 年底的时候,我有了自己的电脑,从此就开始了新的在电脑上打游戏、爬格子的生活(^_^在电脑上,谁的字都一样了,也说不出这是不是另一种悲哀?),可以说,电脑从很大程度上改变了我的生活。

在家游发表的文章中,你印象最深的是什么?

印象最深的恐怕是《黑暗王座》(Lands of Lore,国内由北京新天地代理发行)了。这是当时我写过的最长的攻略,而且也在尝试用第一人称来构思攻略的整体风格,试图能拉近与读者之间的距离。我写过的攻略大多是自己非常喜欢的游戏,这样写出的文章也常常带有很浓的个人喜好倾向,这一点恐怕是专业媒体杂志编辑最忌讳的事情吧。^_^

聊聊在电脑世界中你最爱"玩"的吧。

游戏是一种娱乐的产品,我最爱玩的游戏只有一种,就是我爱玩的! :=)

记得我玩的第一部游戏是 RPG 类型的《侠客英雄传》,那是我玩的第一部角色扮演游戏。当时我还在成天打 DOOM、KEEN 和《波斯王子》之类的动作游戏,有天看同事在玩《侠客英雄传》,只是画面上一个小人走来走去,实在是显得非常无聊,提不起兴趣。在某日无聊的前提情况下,要来这个游戏试玩,立刻被主人公的爱情故事感动得一塌糊涂,从此踏上 RPG 的不归路。

而现在,我玩游戏没有什么固定的类型,只要是游戏,我一般都会先拿来玩一下,如果感觉好,就把它打通关,否则就扔到一边。不过从目前玩过的所有游戏来看,似乎还是 RPG 居多

为杂志撰稿的经历,对你的生活轨迹有什么影响呢?

撰稿对我的生活轨迹影响可太大了!我大学毕业以后,分配到一家国营工厂做技术员,当时唯一能接触的电脑就是一台超级古董:IBM 的 8086!那时用惯了 386、486 的我实在想不出这个古董除了当计算器用还能有什么前途……直到有一天,家电的兔子对我说,有一家游戏公司要招聘,你想不想去?我犹豫了一下,然后肯定地回答:去!从此,我就正式下海,到了北京新天地互动多媒体,开始职业游戏人的生涯,从事着自己喜爱的游戏事业,其乐融融。

最早向家游投稿的时候是怎样的情况?

第一次向家游投稿还是在 97 年的时候,那时我和 Tanyi、Mars 还有孔明等几个电脑硬件的狂热爱好者组成了飞翔鸟工作室,并开通了国内第一家硬件专业网站——飞翔鸟硬件资讯站(pcbirds.com)。家游作为国内数一数二的游戏刊物,在硬件发烧友中的名气很大。因此我找了个机会和当时负责硬件的编辑长谈了一次,发现彼此的思想有很多相通之处。于是我们飞翔鸟工作室就成为了家游的特约作者。

在家游发表的文章中,您印象最深的是什么?

印象最深的莫过于关于游戏对现代人有益还是有害的讨论了。那时几乎所有的媒体都在对游戏进行口诛笔伐,认为游戏是毒害青少年的鸦片。那时只有家游敢冒天下之大不讳,提出了相反的论点。以现在的眼光来看,那时也是中国长久以来思想禁锢的结果。而家游使人认识到,人的生活并不应该是死板的,而是要充满情趣的,现代人的生活方式中决不可以缺少娱乐,游戏本身正是一种非常好的娱乐方式。也正是由于家游等媒体的努力,游戏才会如此快的为人们所接受。

聊聊在电脑世界中您最爱"玩"的吧。

最爱"玩"的?当然是硬件了,我们是一伙硬件发烧友,因为共同的兴趣爱好走到了一起,建立了飞翔鸟硬件资讯站。并在与家游的合作时期中得到进一步成长,很快成为了国内最大的专业电脑硬件网站。2000 年我们又将名列国内十大个人网站的飞翔鸟硬件资讯站平稳过渡成为大型商业网站——倚天硬件门户(ITdoor.net),成为家游硬件内容的合作伙伴之一。

为杂志撰稿的经历,对您的生活轨迹有什么影响呢?

撰稿的经历可以说改变了我和每一个飞翔鸟以及现在倚天成员的生活,它使我们从一个 IT 产业的观望者发展成为建设者。而 IT 成为我们目前的事业,追其源头也是从为纸媒撰稿开始的。事实上,很多 IT 人尤其是媒体人最早也是一些知名杂志的作者,可以说知名媒体为他们的撰稿人提供了真正进入一个产业的机会。目前我们网站每天的 PAGEVIEW 已经突破了 500 万,是国内最知名的专业硬件网站之一,可以说我们的每一步成长都离不开家游的支持。

姓　名:孙嘉
笔　名:飞翔鸟 Sun
电脑龄:11 年



记得最早是在某家游戏店看到《家游》第一期，封面上的一个赤膊的少年给人印象很深，翻开薄薄的杂志，一篇介绍 MD 游戏《Bushido》的文章映入眼帘，当时正在为这个游戏头疼的我眼睛一亮，毕竟那时侯国内的游戏专业杂志凤毛麟角，于是我深深被这本包装并不十分精良的杂志吸引了。

次日，我便想亲自去拜访一下众小编了。还是在旧鼓楼大街的西绦胡同吧，东拐西拐地终于到了，一个半地下室的门牌上赫然挂着“家用电脑与游戏机编辑部”的牌子，怯怯地一问，一个戴眼镜的编辑接待了我，几个秘技的交流，一盘《街霸》的较量，我们很快像哥们儿似的闲谈起来，此人就是后来成为我的好友的管乐。

那时侯还在大学的我，几乎把课余时间全放在游戏上，编辑部自然成了我最常光顾的地方。后来，阿魔、老宋、雪凌等小编、老编都混熟了，再后来，一个飘雪的早晨，有个自称“老孙”的人给我打了个电话，希望我可以利用业余时间给家游撰写些东西。我激动地说，“孙老师，没问题。”我们一直叫他孙老师，他稳重热情，尤其喜欢和我们这些毛头小伙子扎在一起玩游戏、探讨国外以及国内未来的数码娱乐产业的问题，我后来才知道他就是大名鼎鼎的家游的创始人孙百英先生。

作为家游撰稿人，我是从“海外传真”这个栏目做起的，后来负责“新作短波”栏目电视游戏专栏的撰稿人。在这个过程中，我与负责杂志电视游戏栏目的编辑阿威成为莫逆之交，我们第一次合作是《超任 108 经典游戏回顾》，家游电视游戏部分取消后，他仍然作为杂志酒店的酒保小马活跃纸间。阿威有一副电台播音员的磁性男中音和役所广司的鼻子，说起话来温文尔雅，不过酒量确实惊人，我俩曾经在编辑部下面的串店里创下 120 串肉串和 12 瓶啤酒的记录。

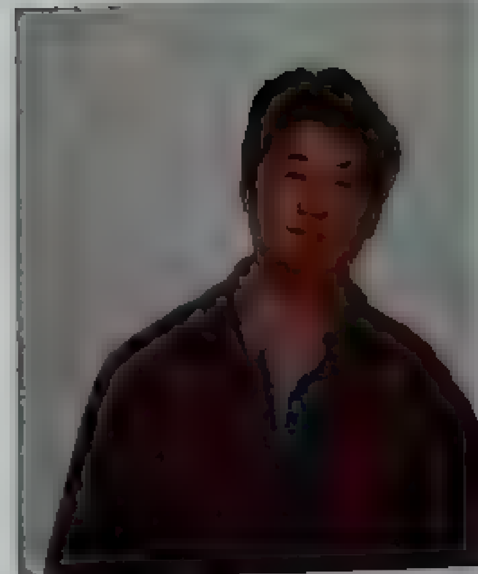
在家游的日子是轻松快乐的，小编们对游戏的执着热情给人留下深刻的印象。毕业了，工作了，随着年龄的增长和游戏作为本职工作的原因，感觉现在接触游戏的时间反而比以前少了，也可以说接触自己真正喜欢的游戏的时间少了，去家游编辑部的机会也就少了。但是现在回忆起那段阳光灿烂的日子，还是让人感觉十分亲切。偶尔碰到以前的小编和老编还能大侃特侃一番，要不就一起大饮特饮一下，算是对以前时光的怀念吧。

现在我很少有彻夜趴在电脑电视前通宵达旦的事情了，那已经成为与小编老友津津乐道的回忆。但是自己对游戏的追求和冲动似乎并未减少，这就是对中国未来游戏产业的强烈希望和祝福，也是对家游未来走向更加成熟之路的祝福。因为我知道，为这个理想，我们大家一直在努力。

值此家游百期之际，祝愿杂志越办越好！



姓　名：吴波
笔　名：Kage
电脑龄：9 年



姓　名：曲洋
笔　名：玄狐小组
　　　　魔教长老　宏逸
电脑龄：10 年

最早向家游投稿的时候是怎样的情况？

当时是 1995 年的冬天吧，就是跟一个朋友一起来家电的编辑部玩，跟阿魔谈了很长时间的游戏，然后阿魔就说“你玩了这么多游戏，不如给我们写写稿子吧。”于是从 95 年底就开始给家电写文章了。

在家游发表的文章中，您印象最深的是什么？

大概就是当时作为特约作者给“PC 游戏风景线”写稿。当时那个栏目就是要新、要快，为玩家们在第一时间里介绍国际国内的第一手游戏动态。

当时我写文章的目的很简单，就是自己特别喜欢玩游戏，也很渴望把自己所喜爱的游戏介绍给玩家们。而那时我们交朋友的原则就是如果我们都喜欢同一个游戏，我们就是朋友。在给家电写文章期间也认识了很多好朋友，可以算一大收获，比如吴波、陈雷、李伟、刘波、罗耀，当然还有著名的编辑阿魔和兔子。而当时最开心的事情就是大家一起来谈论游戏，因为大家都对游戏充满了由衷的热爱和激情，我想大家都是一样地醉心于那种感觉，一到周末都齐聚在编辑部里面，天南地北地聊，当然主题还是游戏。其间还不时玩一玩《武将争霸》或者《VR 战士》之类的游戏，然后爆发出一阵阵地哄笑声。这种感觉以后的很多年都没有了，大家为了生计各奔东西，但我们当时的所有人都会珍藏着那份回忆。

聊聊在电脑世界中您最爱“玩”的吧。

跟电脑有关的，我最爱玩的就是游戏了。开始写文章至今，已经过去了 7 年，但是玩游戏仍然是我业余时间主要的娱乐。目前我正在玩 PC 版的《创造球会》，很棒的，建议大家都来试试。

为杂志撰稿的经历，对您的生活轨迹有什么影响呢？

影响太大了，可以说是改变了我的命运，这段经历让我从一个玩家成为了游戏行业的一个从业者。我在 96 年 4 月正式进入 EA 在中国的办事处。撰稿的经历，使我比较能够把握游戏行业的发展方向，还有玩家的心理，这对以后在游戏行业从事产品和市场工作都有很大帮助。因此我后来在 EA、新天地和网星，负责游戏的本地化、市场和产品工作都获得了成功。我在写稿子的时候，首先要考虑的问题就是读者们、玩家们，是否对文章感兴趣。而作为游戏行业的从业者，我仍然会用同样的方法去考虑问题。产品汉化的品质是否能让玩家满意，市场推广活动是否能够打动玩家的心，并且没有欺骗玩家，公司所选择要发行的产品是否适合玩家的需求。至今我仍然非常感谢家电能给我这个成为特约作者的机会。

中国的游戏行业一直被盗版所困扰，在卖单机版游戏时代的从业者，都是付出和回报不成比例的。支撑大家坚持到现在的，无非是对游戏的热爱和执著。现在网络游戏开始流行，网络游戏最大的特点就是没有盗版，因此游戏行业也算能够扬眉吐气了。越来越多的人才加入了游戏行业，但是我很瞧不惯某些人的嘴脸，一副“我来游戏行业做，游戏行业算请到神仙了”的感觉，整天讲什么要规范游戏行业云云，迟早消费者会选择让这些人走开。但是游戏行业的确也得到了越来越多的重视和尊敬，相信以后中国的玩家能够玩到更多的好游戏，享受到更优质的服务，中国人制作的游戏早晚也能在世界上扬眉吐气，我现在正在华义和大家一起为了这些目标而奋斗着。

最后，祝家电杂志越办越好，中国的玩家们越来越幸福，游戏行业的从业者们前程似锦！

你是怎样结识《家游》的？

那是 2000 年，我参加电脑爱好者城展会上的《极品飞车保时捷之旅》游戏比赛，初次使用罗技方向盘跑一个第一次玩的赛车游戏，最终获得了第二名。赛场上我与当时组织和采访比赛的游骑兵相遇，就这样与《家游》相识了。

你第一次在《家游》发表文章是什么时候？

2000 年第 10 期。

你认为自己在《家游》是一个怎样的位置？

我是杂志社的赛车游戏研究员，几乎只定位在这个领域。其实我最喜欢的是射击游戏，我玩的第一个射击游戏是《德军总部》，多少也算个“老游击队员”了，但射击游戏高手如云，并不缺我一个。赛车游戏依托于汽车工业，中国正在成为一个汽车大国，今后无论是汽车运动还是赛车游戏都会有长足发展，2004 年中国成功申办 F1 方程式分站赛就很说明问题。我认为一个人的精力有限，只有集中使用才可能在某一领域有所突破，于是我把自己完全定位在赛车游戏。玩射击游戏对我来说既是一种奢侈，也是玩物丧志。

你为什么会从事游戏写作？

首先，好玩的东西应该和大家分享，希望自己的研究心得对玩友有帮助；其次，大概是受“虚荣心”的驱使吧。

自己的文章当中哪一篇印象最深？

《电脑赛车游戏发展简史》，自己研究的每一款赛车游戏都像是一位老朋友，这篇文章仿佛在与好友促膝长谈。

与很多作者不同的是，你的文章署名总是用真名而不是笔名，为什么？

用真名更亲切自然一些，此外用真名与众不同，反而更容易让人记住。

你最早是从什么时候开始玩游戏的？

1982 年我在北海公园第一次玩电子游戏，是一个挖陷井打甲虫的游戏，当时我特紧张，1991 年，我在动物园游戏厅第一次玩赛车游戏，游戏虽然简单，但的确让我体会到什么是“速度”。

你认为玩赛车游戏有什么好处？

提高小脑反应力，强化神经系统，锻炼集中精神的能力，提高生理反应速度，最重要的是可以使人坚韧不拔、严于律己、贯彻始终。此外，速度还可以使人长寿，这是爱因斯坦《相对论》中的观点，哈哈。

你认为玩好赛车游戏最关键的因素是什么？

心理素质，其实驾驶技术不过是“熟练工种”，关键是玩家的心理素质是否过硬，高手之间往往是 1 秒定胜负。

你开过真车吗？

我喜欢开卡丁车，也曾在训练时“客串”过拉力赛领航员。真车要比游戏刺激得多，每次下车的一瞬间我都觉得赛车游戏有些渺小。我认为过多接触真实赛车肯定会疏远赛车游戏，为了能专心于自己的研究领域，我经常提醒自己不要参加真正的汽车比赛，我把这称作“叶公好龙，纸上谈兵”，前者是指对真车敬而远之，后者是指在游戏媒体上侃侃而谈。



如果让你参加真车比赛，你会不会怕死？

肯定会，一个被撞死的车手是不可能站到领奖台上的。

谈谈你的业余爱好吧。

除了卡丁车，我还喜欢游泳和中长跑，总之都是竞速运动。此外，我是古典音乐的拥护者。

请谈谈你印象最深刻的一款游戏。

1994 年的《世纪金冠军》（Grand Prix），我在游戏中总共参加了 6 届 F1 大奖赛，并且将赛程调至 100%，每个分站赛要持续 1.5~2 小时，那真是一段令人难忘的时光。

游戏写作是否改变了你的生活？

写作是一门艺术，对提高一个人的知识、修养、心理、文笔和口头表达能力很有帮助，尤其是对我这样一个从小贪玩的人。明年，我将与《中国汽车画报》合作用 F1 赛车游戏转播、分析以及模拟 2003 年度 F1 全部 17 场比赛，我希望自己能从赛车游戏拓展到整个汽车运动领域。

你今后有什么样的人生计划？

办一本竞速刊物，内容兼有赛车游戏、汽车运动和汽车比赛。玩家的分类会趋于多样化，综合型游戏杂志的竞争会越来越激烈，而专业游戏杂志定位精确、市场竞争小，回报也比较稳定。当然，这本杂志会首先和《家游》合作。

姓　名：王博
游戏签名和网名：ACE
昵　称：王牌
年　龄：33 岁
职　业：游戏研发
年　限：8 年
职　位：总经理助理
星　座：狮子座
血　型：A
游戏驾龄：11 年
研究过的赛车游戏总数：268 个
（截至到 2002 年 11 月 26 日）

《家游》，加油！

——《家游》创办人孙百英细说家谱

我属猴，姓孙（由于手慢，没有抢注到"Monkey Sun"之类的电子信箱）。老成的外表后面，跳动着一颗好奇的"童心"。幼时玩兴未尽，现在除了收集益智玩具外，我还喜欢象棋和运动 乒乓、羽毛、游泳、跳绳、篮球。一次打篮球拼抢篮板，球友赞许道"老同志，还真行！"我才猛然警醒 已经46岁了！

9年前，《家游》的创办并非国内媒体关注游戏的开端。1985年，我从《家用电器》月刊步入期刊行业，50余万册的发行量，超过现在主要游戏大刊的总和。"玩性"使然，我将电吉他、电子琴、傻瓜相机、电动玩具、趣味电子制作等内容汇集起来，开办了"娱乐器具"专栏。不久后，基于美国AY-3-8500芯片的固定4种球类电视游戏机和四位插卡电视游戏机当然成为"娱乐器具"的座上宾。

大约在1987年，在北京展览馆举办了"首届国际娱乐设备展览"。尽管以商业游艺机（含街机）特别是博彩机（也称"角子机"）为主，但展览大大开阔了国人的眼界，更新了"娱乐业"的概念，展现了电子娱乐空前的诱人魅力和广阔的产业前景。此后，"娱乐器具"专栏开始全面介绍电子游艺的概念、产品、娱乐方式，引起早期玩家的密切关注。

1988年底，任天堂8位机披挂"小天才"和"智力宝"的棕灰色外壳，率先从东南沿海登陆，当时我在福州采访。一往无前的《魂斗罗》和憨态可掬的《超级马里奥》，锁定了无数过客的眼球，倾倒了所有驻足的孩童。我觉察到，电子游戏大规模的市场即将启动。经过必要的准备，从1989年第4期起，《家用电器》杂志刊登了《小天才游戏机的功能和使用》连载文章，继而又开设了"电视游戏乐园"专栏，同时组织了8位机的进京和全国范围的邮购。读者的反响迅速而强烈，这明显加快了家用机的市场化进程，也由此开始了电子游戏文化在中国大陆的传播。

此后，相关的稿件堆积如山，专家、玩家和读者的来信来访不断。小小专栏怎能容纳电子娱乐的大潮？创办一册游戏刊物，为产业、渠道和玩家服务，这一愿望日渐成熟，日趋强烈。1993年，在科普出版社和裕兴公司的共同努力下，刊物申办正式开始。办"游戏"杂志需要充分的理由和勇气，历经两次申报，耗时一年有余，《家用电脑与游戏机》终于最早取得涉足"游戏"领域的正式刊号。

创业的艰辛和发展的起伏真实而丰富，记忆深刻，但版面有限，在此不费笔墨。惟有三点体会深刻之至，未敢忘怀

1. 理念的神圣："孩子们在游戏中学会统治世界"是法国前总统戴高乐的名言。著名的玩具公司——丹麦乐高（LEGO）将此奉为经典。乐高认为，最好的玩具不是具象成品，而是游戏材料，它的无尽组合既可激发无穷遐想又能提供描绘手段。虽然游戏所具有的正常的生物学意义和积极的社会功能已经越来越被肯定，但彻底打破"玩物丧志"的思想桎梏，实现寓教于乐，还有很长的路要走，这是我们出版游戏杂志坚定的文化追求。

2. 团队的宝贵：团队不是单靠利益关系纠集的团伙，而是共同信念聚集的群体。团队成员间的交流、理解和配合是事业成功的基本条件。9年来，在《家游》的旗帜下聚集了一支优秀的团队，这固然是事业继续发展的力量，而使成员充分发挥才能，增强个人实力，使团队拥有事业的归宿，也成为当前杂志发展的重要目标。

3. 规则的无情：生活是不可再来的游戏，游戏是能够reset的生活。"游戏规则"已经成为社会生活法则的代名词。9年间期刊的起伏跌宕和去年的3场官司教育了我们，只有尊重规则才有资格参加市场竞争。适者生存，优胜劣汰。我们必须不断学习，提高竞争力并适时调整策略。此外，不纠缠一城一地的得失，时刻明确游戏的最终目标。如此参与，功成名就固然欣慰，折戟沉沙也虽败犹荣。

出刊百期，无疑是《家游》的一个重要里程碑。回顾展望间，一个有趣的比值"π"跃然眼前。π是圆周率，反映了一维线段到二维平面的发展，也可以看作从奠定基础到形成结构的进步。以现在的杂志定价8.8元除以创刊之初的2.8元，比值正好是3.14。在市场经济中，产品价格包含了丰富的企业信息，《家游》正处在继往开来的重要阶段，这一数值巧合是否预示了《家游》已经完成了初期的成长，将开始从平面到立体的质的飞跃？

当然，《家游》的持续发展是众望所归，但要在日益繁荣的期刊市场中继续成长，保持领先地位，必须摆脱低水平的竞争，使资源整合国际化、企业管理专业化、经营理念现代化，这可能是唯一的出路。

在落笔之前，恰逢十六大闭幕。大会把"全面建设小康社会"作为新世纪前20年的奋斗目标，无疑深得民心。小康不仅是物质的，而且是精神的；不仅要殷实，而且要快乐。我无法查实游戏市场的形成对国民经济增长的贡献率，但是可以断言：在中国全面进入小康社会的交响乐中，必有数码娱乐市场动人的乐章和美妙的旋律。

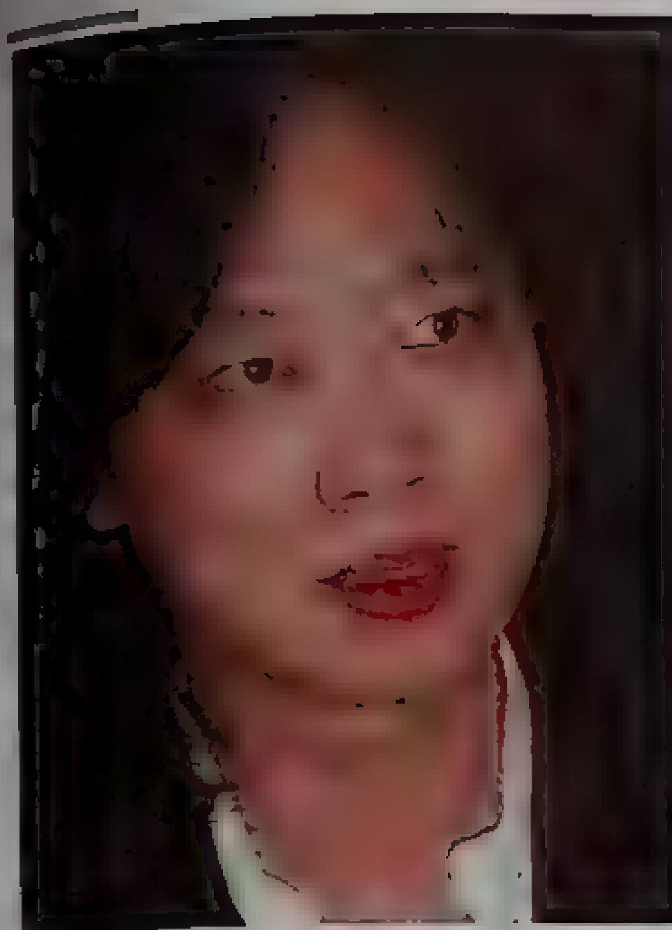
加油吧，《家游》！

向全国的
读者朋友致意！
孙百英

特别企划 FEATURES

我们希望做恒星

——解读天人互动总裁钟少恩之游戏人生



钟总是一个认真的人，在整个采访过程中，这一点表现得尤其突出，在文章的措辞遣句及配图的选择上都十分细致。其实在此次采访之前我曾另约过一次采访，但钟总却以"还未做出成绩"为由推脱了。我想，这一切也正好说明了钟总为人处事的性格。用他的话说，他或者天人互动的希望是做一颗中国游戏产业的——恒星！

■您最早接触到本刊是什么时候？

应该说是在96年底，那时我刚刚进入游戏领域，引进VIRGIN国际的《红色警报》等产品进入中国。当时基本没有公司做过这样的事情，但我觉得应该找一些媒体做做宣传。不过我的方式很直接，在观察了在中关村的报刊亭后发现《家游》很受欢迎，仔细一看，确实不错，打电话约好去看看，就这么简单。

■这本杂志的哪些人和事给您留下了最为深刻印象？

第一次去《家游》给我的印象很深。当时的办公场所还在一个地下室里，第一感觉怎么跟《德军总部》里的场景有点像。进了门，一个戴眼镜小伙儿温文尔雅地问我，"你是来应聘的？"我乐了，这人便是梁华栋（即游骑兵）。这里我还想说的是，如果当时没有这么一群热爱游戏的人多年来扎扎实实地干事，也就没有现在这本品质卓越的专业游戏媒体了。

■那么您最初是如何迈进游戏行业的？

我大学毕业没有服从分配，所以只想挣钱养活自己。当时我想游戏会越做越好，越做越大，肯定会选择光盘做为载体。肯定了这点，我就开始考虑如何在光盘游戏上挣钱。看到硬件大家都在做代理，那我就做游戏代理吧，把国外的好产品引进。一两百的正版游戏到底会有多少人买，其实那时心里也没底。谈了很多家公司，最后选定和VIRGIN合作。

■在您的"游戏"生涯中，最重要的一步是什么？

我想我做游戏的年头还谈不上生涯二字，也就是走一步看一步，边学边干。从96年到现在，真正意义上的转折是97年5月，我碰上了一个儿时的朋友，我和他讲玩是人的本性，随着电脑和网络的发展，游戏的互动性会越来越强，游戏将会是个很大的生意。他听了以后很激动，就给我投资让我把这生意做大，现在话讲就是风险投资，之后就有了新天地互动多媒体。"人与人之间的互动"确实是科技的发展的重要方面，我在考虑公司名字的时候也把"互动"加了进去。这一步才让我真正意义上进入了游戏行业。

■您认为自己在中国的游戏产业中扮演的是什么样的角色？

（笑了笑）我还没认真想过这些事，在创立天人互动之前，我一直是新天地互动多媒体的总经理，当时只想要对的起别人的投资和信任，如何能让公司多赚钱这些事，如果说新天地成立和发展在中国游戏行业里还有一席之地的话，也是大家一起努力的结果，我没有在扮演任何角色，或者说我只能扮演自己。其实在新天地三年多的日子，我还是很怀念的，那几年新天地发展可以说和中国游戏行业的发展丝丝相扣，新天地应该是国内最早做国外游戏代理并坚持到现在的公司，97年新天地在国内最早推广了总代理制，就是和国外厂商签下全年的产品，98年新天地在没有国外公司支持的情况下最早研究出了成熟的无源码汉化技术，让国内玩家能够玩到更多国外中文游戏大作；99年经过与国外公司艰苦的谈判，新天地第一个将大量欧美游戏的零售价从150元左右降到了50元。新天地以前取得的这些成绩，我想都是新天地所有员工的成绩，如果那时我们的努力能够对中国游戏行业的发展有一定的积极作用，我认为每一个新天地的员工都会很高兴的，包括我自己。

■您能谈谈天人互动的发展史以及现状吗？

天人互动成立于2001年1月。

应该说天人互动是一家专心和专业的游戏公司，并且成立之初就在行业提出普及游戏娱乐，推动游戏产业，创造游戏文化的理念。经过一年多的发展，已经成功引进了70多款世界级大作，如《樱花大战》系列、《文明》系列等。现在，我们正全力以赴地准备欧美3D游戏《魔剑》的上市工作。12月份，《魔剑》将进入公开测试阶段。

■如今是网络游戏的天下，单机游戏走向没落已是不争的事实，据说天人互动代理的网络游戏已经开始测试，能谈谈这方面的情况？以及您对目前游戏市场的看法？

这我稍有点不同看法，我不认同是单机游戏产品走向没落了，即使是现在来看，国内单机游戏玩家人数还是高于网络游戏玩家。而且我也相信也会有很多著名的单机版游戏会被改编为网络游戏，更准确的说游戏技术的发展会整体从单机向网络发展，我想，网络会是所有游戏最终的平台。至于天人互动的网络游戏《魔剑》也正是这个发展趋势的体现，《魔剑》在传统的MMORPG中已经融入了类似《帝国时代》的即时战略要素，《魔剑》代表了当今世界网络游戏发展的最新方向和技术，可以说《魔剑》是中国广大玩家目前唯一可以玩到的与世界同步的网络游戏产品。

■天人互动的未来目标是什么？

在这样一个充满了激情的朝阳产业里，我们不想做流星，我们希望做恒星。

■借此机会，您想对我们的读者及广大玩家说几句吗？

谢谢。

我想，电子游戏在公众舆论里一直有着不好的出身，并不完全正面，但是，我想说我们已经离不开了网络，我们也就离不开了游戏，不要去拒绝它，要去认识它，去体验它，因为将来每个人的生活都是由现实世界和虚拟世界组成的，祝大家一路顺风！

游戏世界 娱乐中国
与《家用电脑与游戏》的朋友们共勉！
钟少恩
2002.11.15

游戏就是游戏

——金山软件总裁求伯君如是说

对求总的采访可谓一波三折，虽然很早就与金山的人打了招呼，并与求总通过电话，但由于他正在台湾访问，采访也就耽搁了下来。11月14日晚10时，就在求总刚刚回到珠海金山总部之际，Racer终于通过电话对求总进行了一次简短的采访。

■您好，我是《家用电脑与游戏》的记者Racer，我想关于此次采访的背景情况工作人员已经向您汇报过了吧？

对对对，因为我去台湾了，刚刚坐飞机落地到办公室。本来我预计10点嘛，因为我怕晚了，还好比较准时，所以一回到公司就马上与你联系了。

■是这样啊，那我要再次感谢您百忙之中接受我们的采访了。好，我也就不再浪费时间解释了，咱们直入正题。

好！

■您看过《家用电脑与游戏》这本杂志吗？

看过，肯定是看过的。

■那您最早接触本刊是在什么时候？印象怎么样？

具体时间我记不清了。你要听真话呢，那肯定是没有太多的印象（笑），我的工作重点还是放在应用软件上，而且像我这样整天忙于公务的人，那么多杂志每份都让我一本一本去研究是不可能的啊（笑）。

■那好，咱们就略过下面的相关问题，进入别的话题吧。

好！

■您是以文字处理软件WPS闻名全国的，是中国民族软件产业的一杆大旗，但是您与游戏之间的情缘国人是了解不深的，能不能给大家讲述一下您的游戏生涯？

我上大学的时候就开始接触游戏了，那个时候像《太空指挥官》和《警察抓小偷》这样的PC游戏很多啊，那大概是在84、85年吧，我本身是很喜欢游戏的。

做游戏是从96年开始的，这个过程其实也没什么惊心动魄的故事，就是觉得游戏不错，可以做，就开始做了，基本就是这个样子，其实很多东西都是一件很平淡的事情。我觉得你们不要把游戏放到一个很高的位置上，游戏只是生活的一个侧面，如果你把它看得那么重，想找点什么东西出来是很难的，我只是喜欢玩吧。

■您在游戏生涯中最重要的一步是什么？

游戏生涯？对我来说应该不存在游戏生涯吧，游戏只是我非常小的一个生活中的爱好而已，不能称为生涯，如果谈生涯，那还是应该在应用软件方面吧。

■2001年中，游戏事业部已经成为金山四大事业部之一，从表面上看金山对游戏更加重视了，那么在实际的投资力度上是否也有加强？相对于其他事业部有多大的差距？

也会按比例加强吧，但是因为还没有到运营阶段，主要投资在开发上，相对来说没有其他事业部投资那么大。

■能否透露一下新产品的开发情况？

我们现在主要是在制作《剑侠情缘》的网络版，估计明年1月会正式推出。还有一个就是《天王》，年底就要出了，这是一个3D的单机版游戏。

■《中关村启示录Ⅱ》在今年中期的时候还在大肆宣传，而不久前却突然停了下来，出了什么问题？

因为我们把精力都放到《剑侠情缘》网络版上去了，所以就把别的一些项目停了下来。

■我记得金山去年还做过一段时间的代理业务，今年为什么停下来了？

因为做代理并不一定能够赚钱，做得并不见得好，所以对金山来说并不重要。

■您怎么看网络游戏的发展？

最主要的是解决了盗版问题嘛，以前很多软件出来都会受盗版困扰，而网络游戏没有盗版，这是最大的不同。

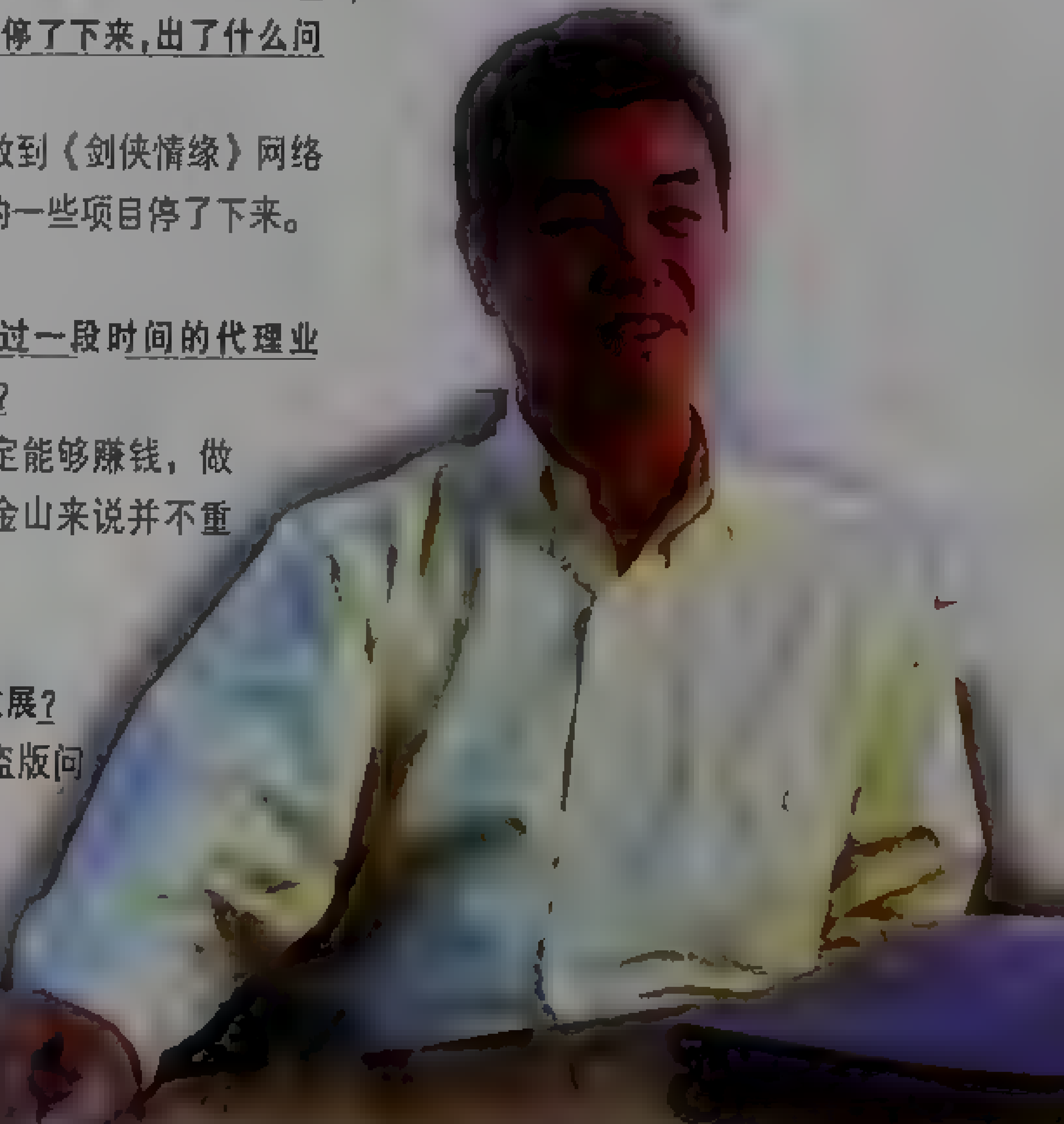
■金山的游戏事业未来是否会也向网络化方向发展？

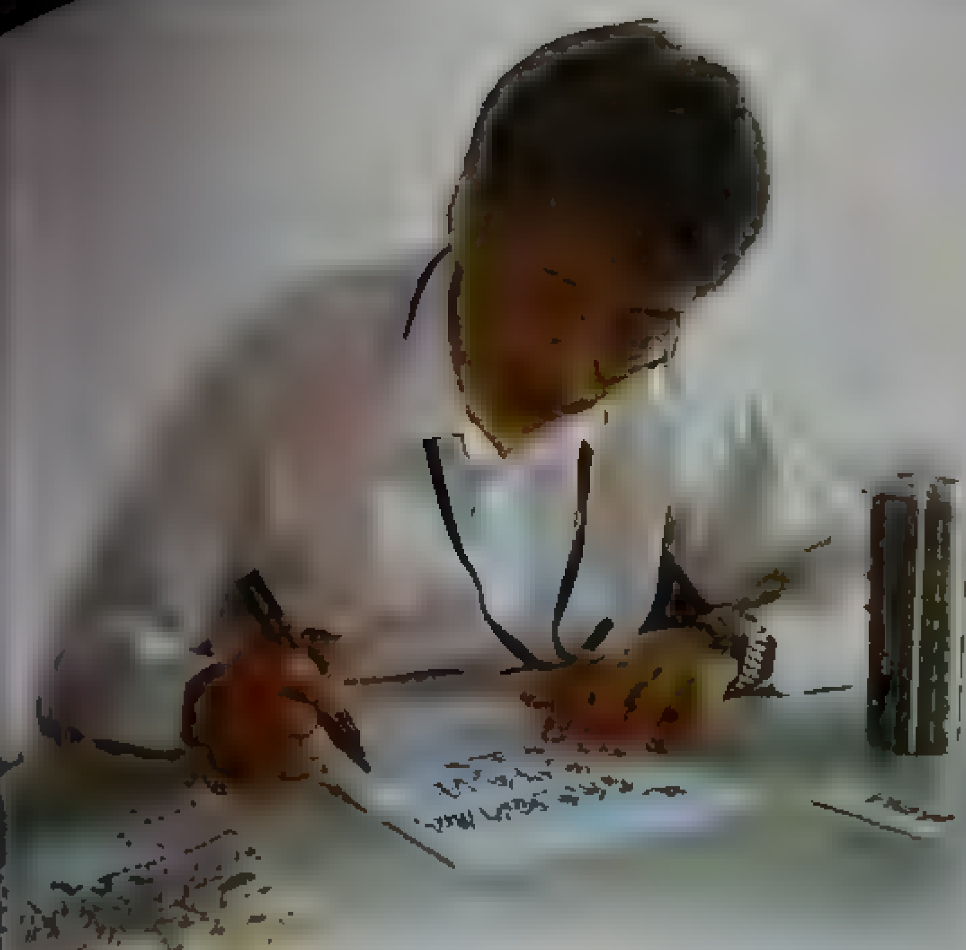
实际上我们现在已经是主要在做网络游戏了，网络游戏已经是金山的主要方向了。但是像我们的经典系列，比如《剑侠情缘》，在出网络游戏的同时也可以出单机版，其中很多东西都是共通的，没有必要那么死板。

■请您对广大玩家说几句？

我觉得还是理智一些吧！无论玩单机游戏还是网络游戏，第一个呢，我觉得游戏只是游戏，只能做为业余生活的一个娱乐部分，不能到了为游戏什么都不管的那种程度，我觉得这是目前很多玩家对网络游戏上瘾以后引起的副作用吧，如果把这部分处理好，对网络游戏的发展就比较有利，如果说这种副作用比较大的话，未来国家肯定要出台一系列政策对其进行限制，这对游戏业的发展是很不利的。对我们来说，行业的自律性是十分重要的，如果这个行业里搞出很多血腥、暴力、色情的东西，那国家肯定会管。如果自律比较好的话，那对未来的发展会比较好。

现在算起来，我对求总的这次采访只有短短的十余分钟，也许一方面求总本身就是个性率直的人，一方面是旅途疲惫吧，他谈话时异常简炼。言谈中我可以明显感觉到，虽然金山在做游戏，但求总并未把自己置身于游戏圈内，游戏在求总的心中也并非神圣之物，游戏就是游戏，以至于我不得不略过原本设计好的很多问题，他也并未因接受游戏媒体记者的采访而有意抬高或美化游戏，相反的却表达出了更多对时下游戏圈中问题的忧思，这也许就是一个企业家和玩家的不同之处吧！





我"独"故我在

——仙剑之父姚壮宪自述游戏人生

11月14日，我应邀来到大宇资讯在北京的分公司北京软星，对大名鼎鼎的"仙剑"之父姚壮宪进行采访，这已经是姚先生自进驻大陆以来第二次接受我的采访了。

■您最早接触本刊是在什么时候？

3年前，我去拜访你们杂志社，那是2000年的3月或5月吧，去过两次，在设立软星之前。先接触的是人，然后才开始关注这本杂志。

■在这3年中，这本杂志给您留下了哪些深刻的印象？

最大的感觉是，你们的主编和编辑都像教授和书生，尤其是孙主编，为人很正直，一点都不像生意人，而且《家游》的风格比较健康，比较中立，比较严谨，一直到现在还是这种感觉。

■您在国内游戏界的知名度很高，那么在功成名就之前，您的游戏生涯又是怎样的呢？

我是念专科的时候开始接触电脑的，喜欢写一些小游戏，只是为自己爽而已。等到快毕业的时候，我才开始考虑找个什么样的工作。于是挑一个比较完整的游戏，完善并包装了一下，开始到处找游戏公司碰运气。最早是拿到第三波，但谈的不是很顺利。后来又去大宇碰运气，产品虽然没有被采用，但双方印象不错。

那是1988年，PC上主要还是益智游戏，所以我写了一个《大富翁》，这次被采用了，销售成绩还不错，是当时大宇卖得最好的游戏。双方都很开心，于是继续合作。那时我主要是在家里写一些游戏，写了就给大宇卖钱。那时大宇还只是一个很小的工作室。

写了三套小游戏后，我开始服兵役。前一年半任务很重，我在部队是做补给工作的，最后半年时才在单位里弄到了一台电脑，开始恢复自我，于是开始继续把先前的一些设想做下去。

随后服兵役结束，我就正式进入了大宇，因为我觉得自己的确需要一个理智的工作了，不能老是"投稿"啊。那时大宇也成了小有规模的公司了，电脑也已经开始彩色化，于是我开始研究在彩色显卡下的游戏编程，之后就写了个小东西，那就是《大富翁Ⅱ》。《大富翁Ⅱ》取得了不小的成功，赚钱了，公司也变大了。但老是一个人写游戏也不行啊，于是开始成立小组，招了很多人进来，大宇一下子发展到了四五十人。

1991年是国产游戏刚刚要起飞的时候，到了91、92年，游戏销量开始以3万5万10万破纪录地往上翻。一直到95年，那时还是DOS时代，中文游戏还比较新鲜，于是吸引了和培养了一大批用户。

1993年，我开始写《仙剑奇侠传》。公司大了以后，胆子也大了，于是准备好好地来做一个大点儿的项目。《仙剑奇侠传》从93年开始研发，到95年上市，一共写了两年。起初它是由我一个人写的，随后企划、美术一个一个加入进来，最后变成了15个人的小组。在开发到一半的时候，即上市前一年的那个暑假的一个电脑展上，我们把雏形拿去参展，反响巨大，那时我就知道这款游戏一定会成功，因为它的剧情和风格在当时都是没有先例的。

2000年，大宇开始进军大陆。寰宇我们没有参与啦，我们只是占了一个很小的股份，只是帮我们发游戏罢了，网星是由我们来控制的，软星更是百分百的子公司，在网星和软星我都是挂总经理职务，但大部分时间是在北京软星，我应该算是个精神领袖吧。这是李永进董事长的意思，虽然这几家是分开的不同的公司，但是他不希望它们没有共同的头马，都由我来挂帅，为的是起一个整合统合的作用。

■那么以您的成绩，您觉得自己在中国游戏产业中扮演着什么样的角色？

我觉得我的存在至少可以证明一点，在中文游戏中，永远可以找到我们自己的一条路，科技上可以输给欧美，美术上可以输给日韩，但是我们照样可以找到自己的特色。

■作为"仙剑"之父，您现在的心情是怎样的，我是说在"仙剑2"即将上市之际，要面对广大玩家的检验，您做好心理准备了吗？您觉得"仙剑2"与前作有什么不同，成功的把握有多大？

首先我要声明一下，"仙剑2"会延期一个月在明年1月上市，因为我觉得现在的版本中还有相当多的地方需要修改。

超不超越我不敢说，因为这两个产品离的时间太远了，我觉得不能这样看，我们着力的应该是利用现有科技呈现最好的产品。坦白讲，"仙剑2"的开发者们绝大多数没有参与过一代的开发，对他们来说这是在跟历史挑战，大家心里都想超越，但压力确实非常巨大，大家需要互相打气，成功的把握还是在真正地能够抓住自己的特色。

■大宇会网络化吗？你们拿手的传统单机武侠游戏未来又将如何发展？

我们当然不会放弃单机游戏，打个比方，如果金庸重新开始写小说，我仍然会买，不管好看不好看，这是一个习惯问题，它已经成了我精神养分的一部分。但新的作家或游戏恐怕就不会有这么多机会啦，因为注意力已经更多地被转移到网络游戏上了。传统的大宇经典系列依然会有市场，但这部分是守城，要开创更大的市场，那就一定要靠网络游戏来开创。我们近来正在进行从自己的著名系列中提取世界观和题材转为网络游戏的工作，传统的剧情派不上用场，但世界观和题材的发挥至少还是我们拿手的。游戏性是千古不变的，网络游戏没有什么剧情、人物性格和气氛，那它要的是什么，玩法！适合更多的人来玩的玩法！把它找出来，那就是游戏的灵魂。这个灵感可能来自以前的积累，也可能来自平常的观察，相信大宇明年会有一些新形态的游戏出台。

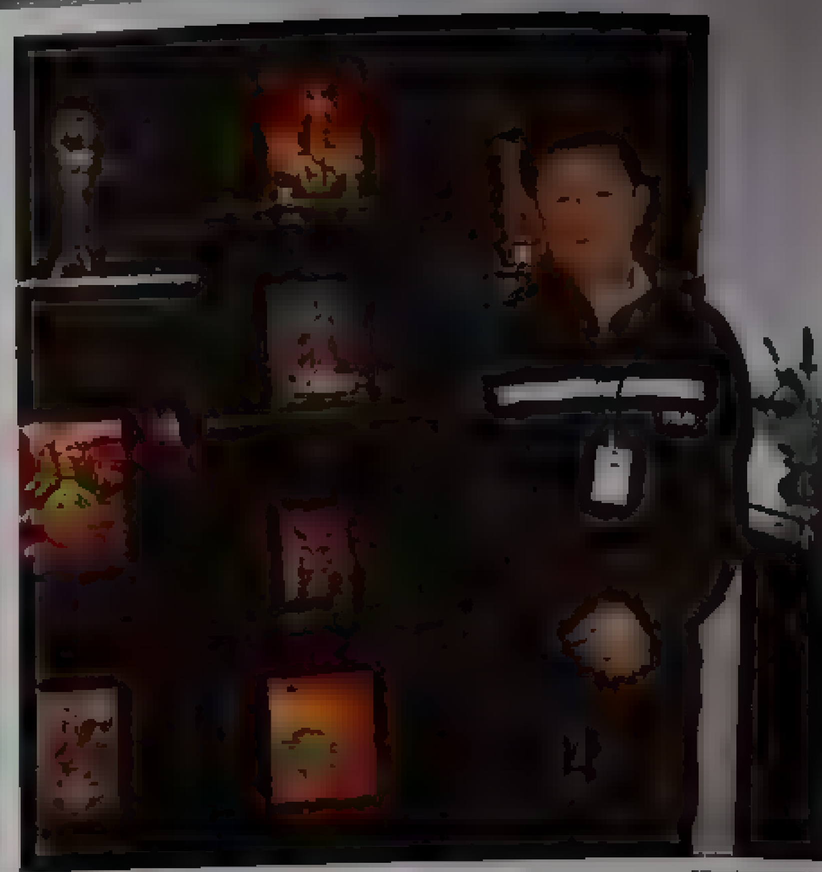
■您想向广大的玩家说几句吗？

多谢大家多年来的支持，请大家继续支持。

祝
家用电脑与游戏
愈作愈好
永远第一!!
姚壮宪

矢志不渝 痴心不改

——目标软件总经理张淳真情告白



当知道张淳正在出差的时候，我一点儿也没有担心，因为与目标接触很多，对张总的为人也很清楚，虽然他能领导目标软件打进国际市场，但他身上的商业味道永远敌不过儒雅风度，这是一个说得到做得到的“老实人”。果然，刚刚回到北京，张总就征尘未洗地协助 Racer 完成了这次采访。

■您最早接触本刊是在什么时候？对多年来本刊的发展和变化，您又有何感受和建议？

1995 年 9 月，目标刚成立，还在清华大学的小综合楼里，只有 12 个人。记得有一天两个美工正拿着一本杂志争论着什么，我走过去拿来翻了翻，记得当时那本杂志的封面给我的印象挺深，一台显示器的屏幕中钻出一头恐龙，感觉设计挺好的，那本杂志就是《家用电脑与游戏机》，这一看就是 8 年。

■这么说《家游》一直陪伴着您的游戏人生啊，那么您这 8 年的游戏人生又是如何度过的呢？

开始接触游戏是在大学阶段，但我并没有意识到将来会投身其中，并成为中国大陆最早的一批游戏制作者。92 年，一次偶然的机会让我加入了一家台湾公司在广州设立的国内第一个游戏工作室，从此开始了我的游戏制作生涯。没有任何经验的我领导着十几个同样没有经验的程序和美工制作的第一个游戏竟然是一款 3D 射击游戏，在 486 还没有普及的年代制作 3D 射击游戏，可以想象这个产品的粗陋，最终产品没有上市。

这次失败带给我的是难得的 10 个月“游戏制作”经验，之后我就加入了 DTMC 公司，这是一家设在硅谷的 SFC 游戏发行公司。随着次世代游戏机的出现以及市场变化，DTMC 公司的业务开始下滑。

之后，经过一段时间的调整和资本运作，95 年，目标软件终于在北京成立了。公司最初为美国的出版商作代理开发，产品设计、立项全部由别人完成，在这段时间里目标软件完成了第一批产品：《雷电之蹄》和《运动弹珠台》。

96 年之后，目标开始了第一款自主产品《铁甲风暴》的设计开发。《铁甲风暴》的上市时机并不好，一方面国内一些失败的产品使市场对刚刚出现的国内开发公司并不信任，另一方面我们和《星际争霸》的上市时间非常接近，但最后的结果出乎很多人的预料，在连邦软件的销售排行里，《铁甲风暴》在上市的头几周内一直压着《星际争霸》高居榜首，这一点让我们深受鼓舞。

但是，《铁甲风暴》的成功毕竟还是局部的，国内市场不足以支撑目标动辄 2~3 年、数百万投入的游戏开发方式，新产品的定位很严峻地摆到了我们面前，一条路是小制作，走大多数台湾开发公司的路线，用密集的产品占领市场，另一条路是坚持大制作，走精品路线。显然后者更具风险，但我们仍然选择了后者，于是有了《傲世三国》，有了中国游戏在 E3 上的第一次展出，有了 EIDOS 的全球代理协议。《傲世三国》为目标打开了一扇通向国际市场的大门。

2000 年后，目标软件更加确定了自己的发展方向，《秦殇》延续了《傲世三国》国际化的市场路线，以 5 种语言在全球发行。

现在，网络游戏所带来的巨大商机是前所未有的，作为“老资格”的国内游戏开发商，我们没有理由置身其外。网络游戏的开发将是目标软件的另一个研发重点，2002 年底，目标软件的第一款网络游戏《秦殇世界》就将面世。其实自《铁甲风暴》以来，目标的所有产品都具有网络功能，但是具有网络功能并不代表就是网络游戏。《秦殇》从设计阶段就是按照网络游戏的架构制作的，即使单机版的《秦殇》采用的也是一个网络的内核，这种设计为《秦殇世界》的设计提供了极大便利，预计年底之前《秦殇世界》就会开始公开测试。之后，我们还有一个 3D-MMORPG 的开发计划，由于产品还处于设计阶段，抱歉我不能透露过多细节。

目标现在有三个研发部门分别负责《傲世三国》产品线、《秦殇》产品线和无线游戏。《傲世三国 II》预计明年暑期即可完成，作为一款全新的 3D 即时策略游戏，产品走的是高定位、国际化的路线，目前已经进入 demo3.0 阶段，其全球代理合同也正在谈判中，《傲世三国 II》的目标是在国际市场上取得更大的成功。《秦殇世界》是目标软件的第一款网络游戏，我上面已经提到了，这里不再赘述。无线游戏则是目标的全新尝试，随着无线设备的普及和完善，我们预期这种移动游戏的需求将会高速增长。

目标一直是以制作全球化产品为立足点的，没有全球化的市场定位也就没有目标的今天，我们仍然会坚持这个方向，在产品技术含量和开发方向上紧跟世界步伐。

■您在游戏生涯中最重要的一步是什么？

我的游戏生涯是伴随着目标的成长而成长的，伴随着目标的发展而发展的，也许说目标的重要一步更有说服力。《傲世三国》的成功为目标开创了一条进军国际市场的道路，为目标后来的发展提供了市场和动力，所以我觉得这是关键一步。

■您觉得自己在中国游戏产业中扮演着什么样的角色？

中国游戏产业是个正在高速发展的产业，我很幸运可以参与其中。希望目标软件能够成为产业起飞的推进器，我的任务就是让目标这个推进器工作得更顺畅有力。

■您想向广大的玩家说几句吗？

对多年来一直支持和帮助过我们的玩家，我们致以最真诚的敬意！没有你们，就没有目标的今天和明天，我们会用我们最辛勤的工作来回报你们！

目标软件与广大玩家
同贺家游百期发行成功！

目标软件：
张淳
2002年11月18日

我以我志弄潮头

——奥美电子 CEO 张晓波

奥美电子的总部设在武汉，这也正是 Racer 从未与张总谋面的原因，包括此次采访。虽然张总也会经常来往于武汉与北京之间，但大多时候公务繁忙，所以正式的采访也就一直未能成行。这次做专题虽然很想面对面的采访，无奈天各一方，最后还是通过网络顺利完成的。

■您最早接触本刊是在什么时候？

记得是在中国游戏业兴起的 96、97 年，当时报道游戏的杂志、报纸并不多，算来只有贵刊和《大众软件》、《电脑报》和《电脑商情报》等少数几家，而《家游》是纯粹介绍游戏的杂志。那时候国内发行的正版软件产品不多，贵刊关于国外产品的报道，像国外的产品排名、新游戏的介绍，报道和评价很权威，这些信息对了解外国的游戏和市场有好处，因此很自然的注意到了《家游》。

真正关注《家游》是在奥美代理了《暗黑破坏神》和《魔兽争霸 II》后，我注意到《家游》有这些产品的介绍、评价及玩家的心得体会，相信许多读者通过《家游》了解了关于奥美代理游戏的丰富背景和文化内涵，为他们带来了更多的乐趣，一定程度上起到了游戏代理公司和玩家交流的桥梁的作用。

■您对多年来本刊的发展和变化有何感受和建议？

这期是整 100 期，多年来《家游》有了长足的进步，拥有庞大稳定的读者群，而且页面也更好看了，值得庆祝。

当前游戏专业媒体的竞争也越来越激烈，而游戏厂商每款产品的推广都有预算，在媒体的投入是有限的。一本杂志怎么才能脱颖而出？除了丰富的内容、良好的质量外，最重要的是公正性，使之成为不仅是介绍产品，也是反映和代表玩家想法的媒体。让所有玩家产生“共鸣”应是一家权威媒体的目标。

■您是如何进入游戏行业的？

其实我做游戏之前是没有玩过 PC 游戏的，所以在开始阶段更多的只把它当作一个普通的投资项目。当时还完全没有方向，也不了解玩家喜好和市场需求有多大，连产品定位、定价都不能很好的把握，当时的确交了不少学费，不过也积累了宝贵的经验。

从某种意义来说，我真正的游戏生涯是从《魔兽争霸 II》开始的。在看到了它的可玩性、平衡性、人工智能后，对于怎样的游戏适合玩家，怎么去把握玩家的爱好和兴趣，玩家玩电脑游戏的心理是什么，什么样的游戏会被市场接受，我领悟到了很多。

后来代理经营《星际争霸》、《暗黑破坏神》、《反恐精英》等游戏时，我都会亲身去看、去试玩，去挑选，当对游戏有充分的了解后，再去和国外谈合作。在我而言，玩游戏并不是目的，而是为了代理好的游戏，看到国内玩家喜欢玩我们的游戏就特有成就感。

现在我已把在大陆从事游戏产业当作自己最钟爱的事业，充满挑战更充满乐趣！

■在国内的老牌游戏厂商中，奥美拿到的游戏大作是最多而且影响最大的，是不是奥美在竞争中有什么秘诀？

可以肯定，这些产品并不是靠运气拿到的。Blizzard、Sierra 出品的这些好作品，也有国内厂商不断的去竞争。国外厂商站在自己的角度上，也会不断的衡量自己的合作伙伴，是否是自己在中国所需的伙伴。

我们的原则是要达到三赢 玩家玩到健康好玩的游戏、国外厂商达到预期的合理的目标和奥美可以正常的发展，正是看到了奥美的成绩、诚意、专业和不懈的努力，国外公司才会放心的长期的和我们保持合作。

■上述几个系列游戏虽然都不是真正意义上的网络游戏，但都具有而且以网络功能为主，这或许也是奥美在这个网游时代仍能屹立潮头的一个关键因素，那么未来的奥美是否会全面网络化？

如果把具有而且以网络功能为主看作屹立潮头的关键因素，那么我想有很多很多游戏都已经做到了，不过《星际争霸》、《暗黑破坏神》、《反恐精英》、《魔兽争霸》一直是其中的翘楚，玩家们评判一款游戏是否成功，决不只是看它有没有网络功能，应该说游戏的品质和玩家们的喜好才是决定性的，毕竟他们希望得到娱乐，网络功能个人认为是一种使游戏更普及更社区化的方式，它的到来也是必然的，更是必不可少的。

游戏已经全面的网络化，奥美也不会例外，而且我们已开始全面进军纯网络游戏。

■不少玩家批评奥美的某些产品做得不够“精致”，尤其是那些“豪华版”，您怎么看？

一日有玩家批评，我们一日就不能轻言满足。

对于玩家的批评，我们并不隐讳，首先我们得承认有一些产品的周边没有达到玩家心目中的期望，不过中国幅员辽阔，各地玩家的口味要求都不尽相同，要满足所有要求有点像“不可能完成的任务”！还有就是成本的限制，我们其实也非常想做好，但国外的高版金和国内的低价位亦令我们甚为棘手。比如，我们希望随不同的软件赠送玩家一些不同特殊物品，也想进口国外的周边礼品，像《魔兽争霸 II》，我们就是从韩国引进的钥匙扣，但很难每次都能实现。其实我们一直在努力，想把这些问题平衡到最好，可是很难事事都遂人愿，所以尽管付出了，但问题还是不断的产生，但是请大家放心，压力就是动力，我们一直在努力！

■奥美的未来目标是怎样的？

未来的路，需要一步一个脚印踏踏实实走下去，未来的目标，就是给玩家带来更多的好游戏。引用奥美内部的激励语“新挑战每时每刻”！

■[illegible]向广大的玩家说几句吗？

我不想喊口号，我想说的是，奥美会用行动来证明我们会做得更好，也希望玩家继续支持我们，谢谢！



继续为中国游戏发展倾尽全力，共筑辉煌，不断创新，与时俱进。祝家用电脑与游戏成为广大游戏爱好者最知心的伙伴！

稳中见乾坤

——新天地总经理秦易谈新策略



其实我与新天地的接触还是很多的，但是一直未有机会与新天地的这位总经理谋面，直到在2001年底本刊组织的一次活动中，我才第一次见到了这位新天地的掌门人，谈话不多，但给人的感觉非常精干。此后便一直没有机会再见面，此次专题的策划总算给了双方一次深入了解的机会。

11月13日上午9时，Racer比约定时间提早30分钟到达了新天地，与同时到达的秦总在楼梯间巧遇，于是一边聊着一边便来到了秦总的办公室。双方落座，秦总点了一支烟，而不吸烟的Racer也感到刚刚从户外带来的寒意已经被屋中暖融融的气氛融化了，于是就在一片悠悠的烟雾之中，随意聊了起来。

■您最早接触本刊是在什么时候？

应该是在96年4月，那时EA的《极品飞车》刚刚出来，我专门到捷径电脑去买，才知道你们在地下室。那时游戏杂志很少。我从95年底到现在一直在看《家游》，因为我觉得《家游》在内容、评判性及中立性方面都做得非常好。这些年来《家游》无论对我本人还是新天地都起到了很大的帮助作用。

■这本杂志给您留下了哪些深刻的印象？

就杂志来说，我印象最深的是你们前几年推出的TOP100，它在当时具有很高的参考价值，对国内玩家群体的形成起到了很好的推动作用。这两年改版以后，整体风格更像海外杂志了，但仍延续了以前的精髓，实际上这是一本适合国内中高层玩家的杂志，而且我觉得《家游》在做杂志上属于那种完美派，从历次的改版都可以看得出来。

就人员来说，孙老师给我的印象非常深，他是一个为人很正直的人。再有就是《家游》的人员变化非常少，这一点和新天地极其相似，有好也有坏，但是从杂志社来讲，好处是居多的，因为《家游》的特色能够保持下来，跟这个班子一直稳定性比较好是息息相关的。

■与新天地打交道多年，感觉您一直是在幕后的，能谈一谈您的游戏生涯吗？

我是95年与钟少愚一起开始做游戏的，当时国内几乎还没有公司做正版游戏。

最初，我们花了一年的时间和国外公司洽谈，第一个是GT，因为Quake在95年底就要出了，我们很看好这个产品，谈到96年8月份，版税和价格都已经谈定了，但由于涉及到国内出版社的问题，需要签三方协议，国外公司不理解，最后被迫放弃了。除此之外，我们还与Virgin接触，因为知道《红色警报》要在96年底出来，我们对这款游戏也非常感兴趣，谈判进行得也非常顺利，但由于众所周知的原因，这个产品最终也没能在国内上市。

1997年初，新天地正式注册，此后我一直负责对外谈版权，一直持续到99年。

1999年，新天地已是与国外公司接触最多的一家国内公司了，包括Virgin和Eidos在内差不多有9家。从99年至2000年，版权谈判我依然在做，但已开始向转向公司的内部管理。到了2001年底，钟少愚有了自己新的发展，离开了新天地，我这时才真正担起新天地总经理的职务，真正开始运营这个公司。

现在已经快两年时间了，感触很多。在97、98、99年，新天地在业界中是最响的一个，为什么？因为那个时候竞争对手相对较少，市场运作手段比较多，而且产品很好，有《古墓丽影》、《盟军敢死队》、《银翼杀手》等一系好产品，容易在市场上获得知名度。但一个公司最根本的是要盈利，而不是在那些无形资产，如果没有很好的现金流和盈利模式，再有名也是经不起大风大浪的。所以我在2001年上台以后采取了一些比较稳健的做法。好产品固然要做，但如果超出了我的成本上限，不能给我带来利润，那再好的产品我也不会做。因此，新天地这两年好产品做得不多，反而做了一些日本游戏和欧美的小产品，但是这两年新天地已经形成了一个良好的运营模式。在过去两年中，国内游戏业界能够做到连续盈利的公司很少，新天地就是其中一家。

■您在游戏生涯中最重要的一步是什么？

我觉得95年底辞职出来做游戏是最重要的一步，我甚至认为做新天地总经理都不是重要的一步，因为只有投入到自己运营的公司中来，才能切身感受到这个公司运营起来有多么困难，中间的辛苦和乐趣在哪儿，如何和外人打交道，如何和内部的人打交道，所有的事情都要自己来判断，这是最磨练人的。

■作为一家老牌游戏厂商，在网游漫天下的今天，新天地似乎低调了许多，那么对于来自网游的压力，新天地有何对策？未来是否进会军网络游戏市场？

虽然现在单机游戏市场不好，但我觉得贸然跨入一个新的领域风险会更大。新天地确实很想做网络游戏，也想把所有好的单机游戏都拿下来，但我们只能选择在现有模式下相对有把握的去做，所以当前新天地的关键是稳字当头。

网络游戏的经营已经和单机版游戏的运作有很大的不同，如何定位在网络内容服务上是非常关键的。我认为新天地目前从人员素质、经营模式等方面还达不到网络运营的要求，所以才未轻易挺进网络游戏市场。即使顺利的话，网络游戏也要等到明年9月才能正式上马。

■请您对广大的玩家说几句。

中国游戏产业还有许多工作需要踏踏实实来地来做，因为游戏行业受国家政策及产业问题的影响，很多东西还不完善，但每年都是在逐步改善的。中国市场是一个有潜力的市场，但是现在我还不能说中国市场是一个有利润的市场，从有潜力变成有利润，还有很长的路要走。

祝家用电脑与游戏
保持本色，愈办愈好！
秦易
新天地互动多媒体

理解万岁

——娱动工场总经理纪峥从业十年之感受



在游戏圈内，与大多数国内游戏公司老总们的隐忍不同，纪峥是一个出镜率很高的人，在北京电视台、深圳电视台甚至中央电视台的《实话实说》节目中都露过面，大谈其游戏人生，为游戏呐喊。用纪峥自己的话说，这是性格使然。他认为不管做什么，玩什么游戏，一定要有表现欲，一定要有争强好胜欲，才可能做好事，打好游戏，做好游戏。之所以在游戏圈多年吃尽苦头而不愿离去，也是因为争强好胜，不愿服输，也是为了给游戏争取一些理解，让更多的人知道游戏不是那种杀千刀的、万恶的东西。

■您最早接触本刊是在什么时候？

应该是95年的事了，那时候你们的杂志很不好买，我只好在一个熟悉的游戏厅里跟人家借着看。

■本刊的哪些人和事给您留下了深刻的印象，您对多年来本刊的发展和变化又有什么感受？

当时《家游》还是TV和PC游戏兼容，TV游戏好象还多一点。

总体的感觉就是《家游》进步太快了，你们背后没有雄厚的资金支持，虽然你们与裕兴有一点点关系，但那时候裕兴远没有现在这么风光，我想支持也是有限的，所以《家游》多年来一直以这么快的速度发展是十分不易的。

■如今回头再看，您对自己这10余年来的游戏生涯有何感悟？

我玩游戏的历史是很长的，八几年时候的红白机和SEGA机等都是一出来我就买了。当初我还开过游戏店，所以我周围的人80%的人都是了解游戏的。自从我不再把当画家做为人生目标后，就觉得应该做游戏，而且有这个条件，于是就跑到北京去前导应聘，那是95年的时候。

前导在98年倒下了，这之后我来到了深圳去做金智塔和万智源，直到现在的娱动工场。虽然一直面临着很多困难，但我一直没有放弃，因为随着年龄增长，已经不能再仅凭兴趣和热情做事了，有了更多的责任需要承担。

这些年的经历让我有很多感慨。我一直认为，中国的游戏人都是很有能力的，中国游戏发展到现在这个状况跟他们有直接的关系，是他们推动的，而且我认为不好的方面与他们是没有多大关系的。我不是在替大家说好话，而是因为没有他们就没有中国游戏，这是实话。

现在的玩家实际上宽容多了，因为通过像《家游》这样的专业媒体的多年努力，普通玩家对游戏制作的过程和困难也比较了解了。但是当年可是苦不堪言啊，你根本无法获得玩家的理解，所以我觉得中国游戏产业之所以“飞”不起来，最关键的问题不在资金，不在技术，也不在有没有海归派，而是在于没有理解，没有政府的理解，也没有消费者的理解，只有碰得头破血流。这也正是很多游戏人为什么一腔热情进来，最后又不得不选择退出，没有一个人是心甘情愿退出这个行业的，而是没办法。

企业本身的问题，产品和市场的问题，媒体的问题，政府的态度问题，没有一块是真正良性的，在这种大环境下，中国的游戏人又能做些什么？所以我觉得中国游戏产业最大的问题是理解，大家都需要保持正常的心态。

■您在游戏生涯中最重要的一步是什么？

我认为自己最重要的一步是进入前导，我把前导当作一个很好的学校，至少我在那里掌握了制作游戏的最基本的东西，这对我以后做金智塔和万智源都有很大帮助。

■娱动工场的经营理念似乎与其他本土公司不同，别人都强调技术赶超和创新，而娱动工场则多制作一些小成本容易实现的益智游戏，这是娱动工场的经营策略吗？

随着国外公司和台湾公司的登陆，娱动工场甚至包括所有的本土游戏制作商，在资金、技术和经验的积累以及对市场的把握、份额和品牌知名度上都无法与人家相比，其竞争激烈程度就像拳击比赛，但我们和人家不是一个重量级的，胜败似乎不战已定了。但是我不甘心，必须要做下去，而且娱动工场是一家新公司，什么积累都没有，所以这时候就一定要调整策略。精、巧、小是我们提出的三字方针，当然我们也没有放弃制作一些比较好的游戏的追求，《鬼寺》就是这样一个产品，比我们以前的作品有很大进步，但还是不尽如人意。

对于技术赶超，我想这也是中国游戏人的一个误区，所有的中国游戏人都认为自己是高科技人士，而没有认真拷问过自己是否是一个称职的游戏人。表面上我们在技术上很超前，实际上技术和经验的积累一点都没有，比如当年DOS平台还没做好，一下子跳到了Windows平台，技术和经验完全没有积累和承接。评判一个游戏的好坏应该是看策划的好坏，但我们实际上却变成了评判一个程序的好坏，这个偏差已经让中国游戏界走了很多弯路，我们不想重蹈覆辙。

■发了这么多感慨，您想向广大的玩家说几句吗？

我的理念是，不管以前怎么样，以后也不是非要你们支持国产游戏，甚至可以弃国产游戏于不顾，就让它自生自灭，但你玩过那些先进的游戏后，如果你认为自己也可以做到，一定要投身这个行业！我希望任何有抱负的、希望在游戏上有所建树的人都投入到这个行业中来，因为这个行业肯定会向更好的方向发展，更适合大家的发展。

《家用电脑与游戏》是一本非常好的科普及娱乐读物，希望更多的读者能够通过它认识游戏、了解游戏、热爱游戏！
纪峥

此生为伊终不悔

——我是吴刚

在最初策划和制作这个专题时候，我想难度最大的可能就是与吴刚取得联系了，因为自《烈火文明》上市之前第一次也是惟一一次采访过他之后，最近几年他已经在游戏圈销声匿迹了，完全失去了联系。只是隐隐约约地听说他现在经营着一家叫什么数位红的公司，于是登陆 google，不抱希望的搜了一把，没想到真的找到了。登陆一看，没有联系电话，只有网管的 E-Mail，无奈只好又不抱希望地发了一封信。出人意料的是，第二天便收到了吴先生的回信，并十分乐意接受采访。没想到最找难到的人却第一个回应了此次采访，于是通过网络，开始了我们的第二次交流。

■您最早接触本刊是在什么时候？

应该是在《烈火文明》的前期宣传阶段。《家用电脑与游戏》协助我们公司完成了多个宣传任务和活动，尤其是《世纪战略》的直销计划，几千份的邮购直销让我出乎意料。

■这本杂志给您留下了哪些深刻的印象？

与《家游》的人士接触不多，只是几年前曾接受过你的采访，所以印象比较深吧。感觉整个杂志社的人都很内敛，谈话中几乎没有什么商业色彩。你们孙主编的作风更是谦虚、务实，也许这正是整个杂志社发展的基石。

■您的游戏生涯是如何开始的？

在高中的机房里，我由于长期霸占苹果 II 电脑玩游戏而被高年级女生说为长着“游戏脑袋”，从此把这四个字写在自己的笔记本扉页上。果然我还算有些定力，从那时起便离游戏越来越远……然而造化总是弄人，不知不觉中自己已成了中国游戏行业的所谓“先驱”。

1996 年　创立尚洋游戏公司

1997 年　出品《血狮》

1999 年　出品《烈火文明》、《世纪战略》和《战国策》

1999 年《烈火文明》上市后，离开尚洋公司，去过了互联网的瘾。

■您在游戏生涯中最重要的一步是什么？

我觉得最重要的一步是要敢于面对自己，面对真实。可惜的是，在做游戏的那几年里，我没有达到这个境界。我是个热爱幻想的人，梦做多了，自己都不知道自己在梦里。游戏需要幻想，但开发游戏则需要脚踏实地，认真论证。

■回想当年往事，您是否后悔过进入游戏圈？

谈不上后悔，如果实在要说有什么后悔，便是没有把握住一次很好的机会。事情就是这样，机会人人均等，但因为把握机会的能力不同，结果也就不同。我想当时我在很多方面都是有欠缺的，即便《血狮》当时做好了，那也只能是侥幸。我想，彻头彻尾的失败，要比侥幸的胜利来的更有意义。

■您怎么看当前游戏网络化的趋势？

能力

游戏的网络化是必然的，这就对游戏公司提出了更高的要求。很多国内公司认为这是大好机会，但在关注并投入的时候，是否也应该认真考虑一下自已的实力呢？

我认为网络游戏是对服务、整合能力及游戏周边增值业务的极大考验，这是有实力、有经验的公司的机会，而不会是小公司的机会。在这个市场上，利润的绝大部分会逐渐被运营公司获得，并且绝大部分玩家也会集中在前几名的游戏中。

重点

网络游戏解决了盗版、渠道不畅等众多症结，但并没有改变中国玩家基数及消费能力低下的实际问题。国内厂商盲目跟随潮流，“僧多粥少，价格竞争”就会为期不远。另外，游戏创意、政府立法也将直接影响到中国网络游戏的发展速度。

冷水

很多国内公司都愿意拿中国网络游戏市场同韩国做比较，这可以理解，毕竟中国人口众多，但如果仔细分析，大家就可以发现其中的问题　中国人 2000 年人均收入为 870 美元，而韩国为 10550 美元，是我们的 12 倍，加之我国地域辽阔，势必导致营销成本提高，网络环境不同也增加了服务工作量，本土产品产量很小，大量依靠进口，而进口网络游戏授权价格水涨船高，负担增大；玩家年龄偏小，而且娱乐场所大多数处于灰色地带，资金来源主要源于父母。

综上所述，我个人的看法是——前途美好，道路曲折，呵

■很久前就听说您已经退出游戏圈了，那么您现在从事什么工作？

我退出游戏行业主要是由于身心疲惫，因为自 99 年《烈火文明》完成之后，我感觉自己无法找到一种有效的方法带领大家脱离“泥潭”。离开之后我是轻松的，但在这几年时间里，我一直在想如何把我现有的资源整合到游戏行业中去。

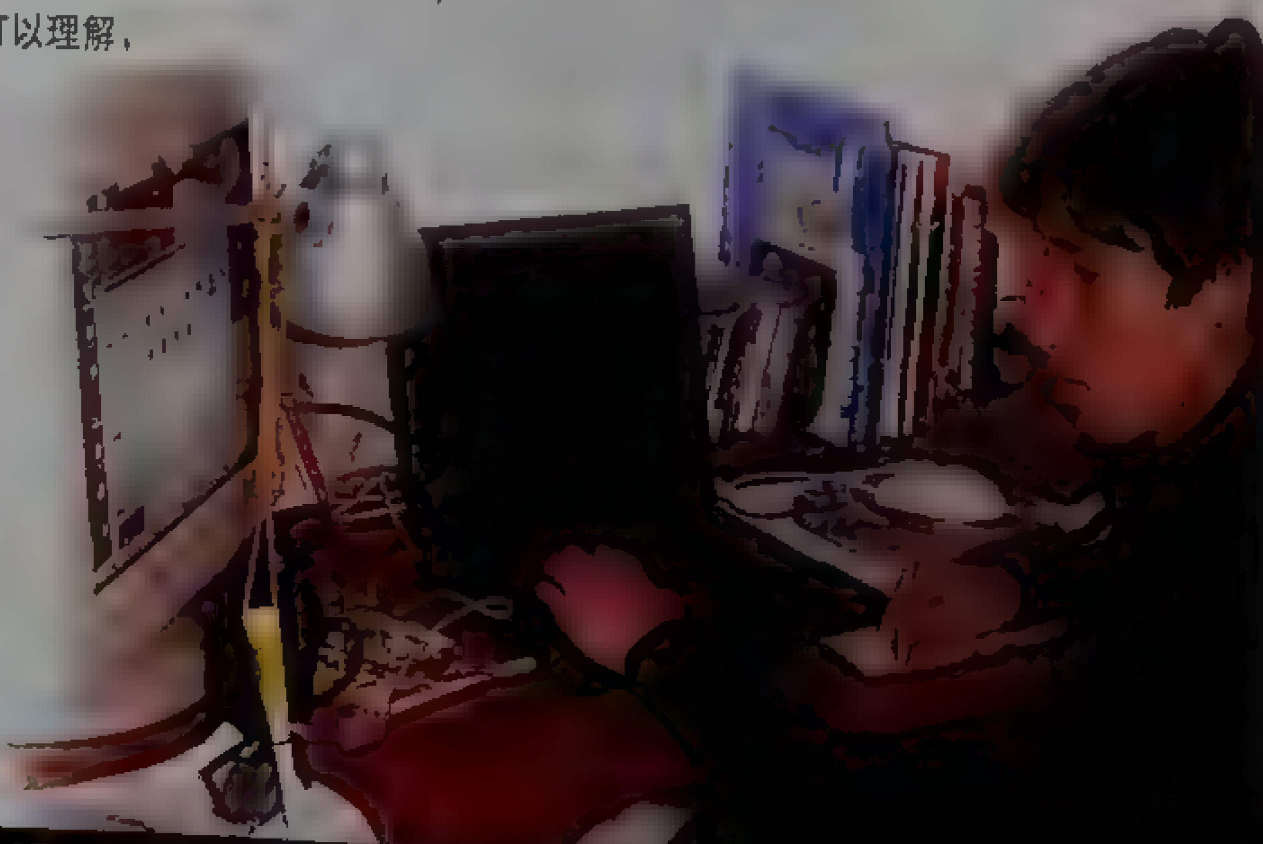
我现在的工作也算是同游戏沾边。公司名叫数位红（Digital-Red）软件应用技术有限公司，成立已快两年，主要开发移动设备、无线设备的游戏软件等产品，95%以上的产品销往欧洲与北美，亚洲的销售渠道也已开始建立。

当前我们正全力以赴开发无线网络游戏，我对这个市场非常看好。NOKIA 手机中第一次有中国公司署名的游戏软件就是我们开发的。

■如果有一天再次回到游戏圈，您最想做的是什么？

首先，我不希望中国的游戏产业成为一个“圈”，因为她迫切需要外来者，需要包容和开放。其次，今日回来与明日回来没有什么本质的不同，况且我目前从事的无线游戏开发也算是传统游戏的近亲了。

现在已经过了自己想做什么就做什么的状态了，如果到时候是为自己工作，我希望能帮助我的下属完成目标，并且提供他们最需要的资源，如果我为其他公司工作，我希望我能圆满完成上司交给我的任务。





戈玲在中国

——Corinne Le Roy 谈上海育碧

我没有考证过上海育碧软件总裁 Corinne Le Roy 女士这个中国名字的来源是否与当年那部著名的《编辑部的故事》有关，但有一点是可以肯定的，那就是这个名字十分的本土。虽然如今提起这个名字总感觉有那么一点儿调侃的味道，但用在这位游戏洋人的身上却显得很合辙，俏皮地透出了一种游戏的味道，好极了！融入游戏，融入中国，我想正是这位“洋戈玲”的初衷吧？

■您最早接触本刊是在什么时候？

6 年前育碧刚进入中国的时候，我就知道了《家用电脑与游戏》这本在 PC 游戏和 TV 游戏中都是佼佼者的杂志。

■您对多年来本刊的发展和变化有何感受和建议？

我知道《家用电脑与游戏》在中国的游戏杂志中一直处于领先的地位，希望这本杂志能够继续保持原先的公正性和权威性，并且也希望能够更多的和育碧软件合作，一起回馈我们的读者和玩家们。

■您最早接触游戏是在什么时候？

我的游戏生涯是从我 12 岁的时候玩电视游戏《乒乓》和《网球》开始的。

■您在游戏生涯中最重要的一步是什么？

应该是 6 年前在中国地区发行了《雷曼》这款经典游戏。

■您觉得自己在中国的游戏产业中扮演着什么样的角色？

作为行业的先驱，我们为中国玩家提供了许许多多的优秀游戏，也为中国那些非常有潜力的游戏策划、美工、音乐、程序员们提供了一个展现自己才能的舞台，而且我们会继续为中国本土的游戏业做出相当多的贡献。

■能否请您谈一谈 UbiSoft 在中国的发展情况？

从 1996 年刚进入中国地区时的 4 位员工，直到现在超过 200 位员工，6 年中育碧软件每天都在进步。从 1997 年发行了《雷曼》，到现在在上海完全自行制作今年 E3 得奖大作 PS2 版的《Splinter Cell》，并且在 2003 年初运营发行国际网络游戏巨作《Ever Quest》，育碧软件正在中国游戏业内建立一个又一个里程碑。

■做为一家国际性的大型游戏公司，UbiSoft 的经营理念是怎样的？

育碧软件一贯的经营理念是保持中国市场最大的发行商之一。

■请谈一谈 UbiSoft 在中国的未来发展计划？

在单机和网络游戏领域，我们将继续保持领先地位，并且在不久的将来，一款真正属于中国人的世界级产品也终将在育碧诞生。

■您想对中国的广大玩家说几句吗？

首先感谢广大玩家对育碧软件的支持。在即将到来的一年里，育碧软件会继续带给大家更多更好的游戏产品，也希望大家能够在育碧的产品中享受到游戏的真正乐趣。谢谢！

采访后记：

游戏虽小，蕴含着五味人生。值此《家用电脑与游戏》100 期特刊之际，在不到半个月的时间里，Racer 接连走访了中国游戏业内的十位重量级人物，再次诚挚地邀请他们来为广大的玩家和读者讲述那过去的故事，重温那激情燃烧的岁月！

回首当年，这些人辛勤的耕耘、不懈的追求和坚定的信念对中国游戏产业的发展产生了深远的影响，而《家用电脑与游戏》也曾忠实地记录下这一切。这些人中有专心致力于游戏制作的，历尽 10 年甘苦百折不挠；有专门从事游戏代理的，为把好游戏引进中国市场四处奔波；有国产应用软件领域的的旗帜人物，因热爱游戏而涉足游戏；有国外著名游戏公司的驻华代表，为开拓中国游戏市场而不遗余力；有专业游戏媒体的先行者，为矫正视听、让国人理解游戏而不懈努力。十段不同的发展故事，十段不同的游戏人生，留给我们的则绝不仅仅是十个人生的感悟。没有豪言壮语，没有无限风光，游戏人拥有的只是努力和痴狂，未来和希望。

如果您刚刚接触游戏，还不了解中国的游戏人，那就来读一读他们的故事吧，或许你因此会产生投身其中的冲动，或许中国游戏界也因此再多一个精英；如果您是个游戏老手，那就请为他们鼓掌，再给他们多一点儿理解，多一点儿支持。

十大风云事件

CD-ROM 普及 1994



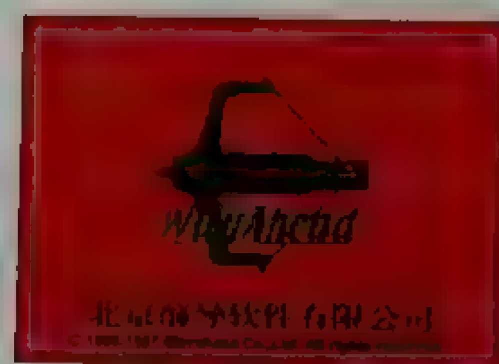
在个人电脑发展过程中，多媒体电脑的概念早在1991年就被提出。这个规格指定声卡作为符合MPC1标准的必要电脑设备。等到MPC2标准提出时，个人电脑已经具备了影像和音效的处理能力，但大容量的多媒体数据，已经使当时主流的软磁盘介质不堪重负。而早在1985年就推出的CD-ROM数据存储光盘，在经过近十年的市场成熟之后，终于走进了消费市场，并使2倍速光盘驱动器成为符合MPC2标准的个人电脑必备配件。

光盘驱动器支持的盘片容量大约是普通软盘的600倍，电脑游戏工业已经迫不及待地需要借助这种新的媒介推出更具声光效果的娱乐软件产品。1994年，首批凭借光盘的高数据容量优势制作的电脑游戏新作上市，其中包括大受好评的首部光盘电脑游戏《第七位访客》（The 7th Guest），总销量突破100万套的《神秘岛》（MYST），以及4CD超大容量的《杀人月》与《银河飞将III》，加上热销的微软英卡塔百科全书光盘等资料CD-ROM，都成为吸引电脑玩家将自己的电脑升级至MPC2标准的强劲动力。



CD-ROM悄悄走入我们的生活，通过光盘载体所提供的多媒体图像影音内容，从根本上丰富了电脑在家庭中的应用领域，最终促使家用电脑迅速走进平常百姓家。

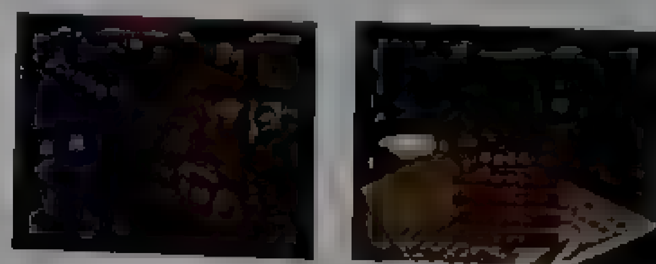
前导软件公司成立 1995



在未来的某一天，如果你能在书店里看到《中国游戏史》这本书，那么你一定会在第10页之前看到这个名字——前导软件，生于1995，卒于1998，享年4岁。

在它诞生的时候，携国内外400万重资，旗下会聚了中国第一代游戏人中最精英的分子，声势浩大，如一艘巨舰，鼓涨着希望之帆，向着未知的彼岸开始自信满满的远征。在创业的第一年，它也正如大家希望般的那样乘风破浪；1995年投资的《大众软件》在创刊号即大获成功；1996年制作的《官渡》为中国游戏从海外赚得了第一桶金；1996年底代理的《命令与征服》、《移民计划》分别成为当年最热销的进口和国产游戏；1997年制作的《赤壁》创下国产游戏销量10万套的新记录。

而1997年下半年，风云突变，前导软件运作出现重大失误，《齐天大圣》、《水浒传之聚义篇》等计划相继折戟，而国内盗版游戏甚嚣尘上，抢占了市场绝大部分份额，正版软件举步维艰。次年，形势进一步恶化，风险资本从前导身上再也看不见获利的希望，于是决然的掐断了输液管，签发了前导的死亡通知书。1998年底，中国游戏业的第一面大旗悄然倒下。突然记起，前导软件最后一次公布的游戏制作计划似乎是《祁山》，而"出师未酬身先死，常使英雄泪满襟"也正成了它最后一页的注脚。





奔腾处理器浮点运算错误 1995



在定义了个人电脑基本多媒体应用能力的MPC2标准中，对于CPU的处理能力要求达到486SX-25Mhz，这对电脑的处理能力来说是一个相当低的要求，但在多媒体领域所兴起的MPEG解压播放即VCD规格的视频回放方面，达到此CPU配置的电脑显然远远不足以达到承担此项工作的需要。

九十年代中期，全面超越486的新一代586级别CPU问世。为了摆脱486时代缺乏商标保护，Intel与其它兼容CPU生产厂商的处理器名称混乱的困扰，最大的处理器制造商英特尔公司把自己的新一代产品命名为"奔腾"（Pentium），以别于AMD公司和Cyrix公司的CPU产品。同一时期，AMD和Cyrix也分别推出了K5和6x86处理器来与奔腾处理器竞争。但由于奔腾处理器的性能最佳，英特尔逐渐占据了大部分中高端CPU消费市场，但由于有两个竞争对手环伺在旁，这在客观上对奔腾处理器起到制约价格的作用，受益的自然是普通的电脑用家。

初期推出的某些586级奔腾处理器存在浮点运算错误，消息披露之后最初Intel还不作任何表态，但最后不得不回收了大批P5型号的CPU，这也对当时的首批奔腾处理器的销售带来不小的影响。

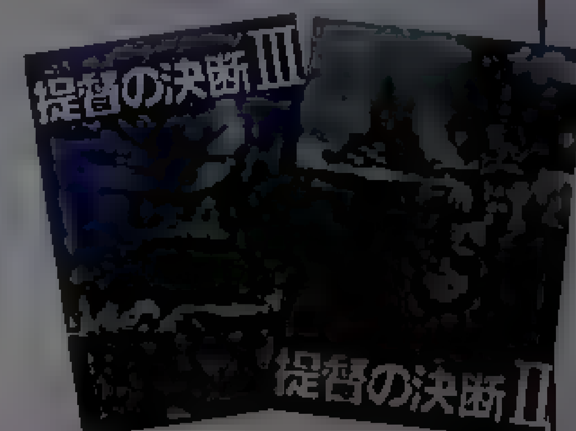
中央处理器内部也同样固化了许多程序代码用于执行各种运算指令，因此CPU内部的程序代码也有可能出现错误，在此后推出的一系列新的CPU产品，尤其是在引入了新的指令集和新一代的技术而推出的换代产品之初，也曾出现过新的CPU错误，在常用的硬件监测软件HWINFO中，这些项目都历历在目。



天津光荣事件 1996

1996年7月，声名赫赫的日本电脑游戏巨头光荣不得不承认，它在中国的天津犯下了一个难以挽回的错误。因为某些日本人不知道，或者根本不在乎中国人是否已经忘记了20世纪上半叶的那段历史，于是，有四个中国人站出来告诉他们：在中国，有些东西我们永远记得，而那些东西是永远不能被"游戏"的。

被高原、郭润京、祁巍和梁广明四君抵制的《提督之决断III》后来还是在日本完成制作并正式发售了，也有了在中国台湾上市的繁体中文版本，甚至有盗版流入了内地，这让人多少感到有些无奈。有人说，美国人让华盛顿在好莱坞大片里毁灭了不下100次，可人家还不照样岿然屹立。是的，因为实际上华盛顿并没有被毁灭，而你可以想象一下，一款扮演拉登撞世贸大楼的模拟飞行游戏可能在美国遭到怎样的怒火和反击。中国人的灾难已经被深深的写入了历史，对于未来，某些日本人可以尽情去幻想或者狂想，而对于历史，最好是让它保持原貌，无论是在游戏里、电影，或者是教科书里。



国际互联网在中国开始推广 1996

互联网起源于六十年代，最初只是一个由美国国防部设立的名为ARPANET的网络，当时主要是学术机构连接到此网络作研究之用。此网络在七十年代才初次与其它国家的网络作国际性连接。

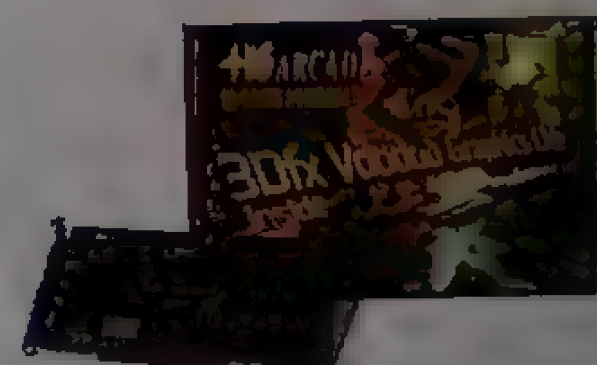
中国的互联网历史，要追溯到1986年钱天白先生建成我国第一个在INTERNET中正式注册并投入正常运行的CANET网络中心的时候，在这里他代表中国首次登记了顶级域名CN，从此中国有了自己的域名。

但直到1996年，面向普通消费者的互联网接入服务才开始兴起。那一年的电脑网络，成为继"多媒体热"之后的新热点。这是网络开始亲近普通电脑用家的一年，也是互联网知识普及的一年，许多普通人开始知道FTP、WWW和伊妹儿（E-Mail），然而互联网上中文信息稀缺，北大一学生利用互联网电子邮件冒名发信以阻止同学赴美留学引起的诉讼，都引起了社会各界的广泛关注。而网络内容服务商（ICP）在此后的兴起，以及众多期刊报纸纷纷在互联网上制作自己的主页、开设在线电子报刊、使用电子邮件投稿联络，显出一片紧追时代潮流的气息。

家游杂志在那一年中除了通过网络查询和收集国外关于游戏的各种资料外，也转载了"傻瓜入网记"等一系列文章，以生动有趣的文笔向读者介绍互联网的基本功能，破除了普通读者对网络的敬畏。



Voodoo 引发电脑游戏 3D 热潮 1996

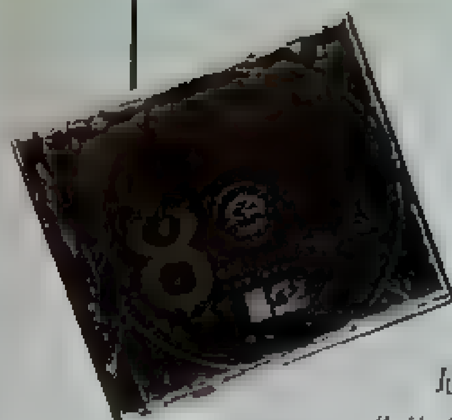


在1995年时，电脑游戏的制作者开始越来越受到电脑图像处理能力的限制，无法发挥他们对于虚拟图像表现效果的需求了。在DOS时代最后的时光里，像《古墓丽影》、《天旋地转II》、《雷神之锤》、《机甲战士II》和《云斯顿大赛车II》等最好的电脑游戏，急需一种能够提供高效率、高品质3D处理能力的3D图像加速卡，以便将他们所力求表现的真实世界营造得更为明丽顺畅，否则就只能在满是马赛克色块、分辨率极低、动辄产生画面延迟的状态下勉强运行。

这时Rendition与3Dfx共同发布了他们的3D芯片，并承诺它将极大地改善目前PC上的3D游戏效果，包括Creative Labs、Diamond、Intergraph等知名公司都推出了基于Rendition 3D或3Dfx的芯片的3D图像加速卡。为了向游戏制作公司推广他们的3D加速卡产品和软件编程标准，3Dfx甚至主动向知名的游戏开发公司提供产品和编程资料，以便帮助他们在游戏中提供3D加速支持，而上述最热门的游戏，已经开始提供支持3D加速的游戏补丁免费下载了。

作为一款专门的游戏3D图像加速卡，这款后来被称为Voodoo的产品采用子卡连接形式，并附带使用其专有的GlideAPI驱动程序。在随后的数年间，它一度成为游戏开发者最热衷的图像技术，95至97年间推出的许多游戏佳作，只有通过Voodoo卡才可能展现出最佳的画面效果，而这些精细平滑的画面，不仅是以往PC上从来没有过的，也使得PC的游戏效果，首次拥有了可与专门的家用游戏机相媲美的表现力。

《网络创世纪》开始运行 1997



"创世纪"系列是美国 Origin Systems 最受欢迎，也是电脑游戏史上最具传奇色彩的游戏系列之一。与1994年推出了这一系列的第八作之后，Origin 的游戏设计师开始尝试着利用日益普及的网络来创建他们的游戏帝国。

最初《网络创世纪》(Ultima Online)是以1990年制作的《创世纪VI》的图像引擎为基础，在公司内部网络上搭建了一个试验性网络游戏系统，主要目的是测试其世界架构、操控性及战斗系统在多人模式下的适应性。试验的结果非常令人鼓舞，而这部游戏的制作进度也获得了极大的保障，甚至原本研发《创世纪IX》的小组，也被抽调到UO的研发组，帮助一同完成最后的制作。

在1997年9月，《网络创世纪》作为全球首部大型多人网络游戏开始运行，用户在购买了游戏后将拥有1个月的免费联机使用时间，此后将需要交纳月费方能进入游戏服务器继续游戏。这种游戏模式前所未有，但在"创世纪"系列全球无数爱好者的支持下，这部网络游戏不断地升级和更新，至今仍在提供世界各地的"创世纪"迷在不列颠尼亚的奇幻土地上冒险和生活。《网络创世纪》严谨而又富有生机的生态平衡与社会系统，以及不断完善和更新的游戏内容，是确保其历经数年仍大受欢迎的重要原因。



"电子海洛因"事件 2000

2000年5月，一张说话很有份量的报纸给电脑游戏"定了性"——电子海洛因。如果这件事情发生在美国、欧洲或者是日本，也许会引发一场索赔额为天文数字的产业集体大诉讼。但是中国的游戏产业出人意料的冷静和沉默。直到7月，才有一份电脑游戏杂志——《家用电脑与游戏》发表了一篇言辞谨慎的反驳文章，但是它在全国主流媒体如潮水般的"电子海洛因"声讨攻势声中显得是如此的弱小和无力，在虚拟世界里主宰一切的玩家体会到了在现实世界中"人微言轻"的巨大痛苦。

"电子海洛因"这个词汇也许还会被人们使用很长时间。不过，可以肯定的是，会有一天，人们因为他们的前辈居然创造了如此滑稽可笑的词汇而感到不可思议——正如我们已经不再相信照相机会在镁光一闪间摄走灵魂一样。



首部中文网络图形 Mud 推出 1999



1999年底，在原有的文字MUD基础上，由台湾雷爵开发的第一款中文图形网络游戏《万王之王》进入大陆，并以其深邃的故事背景，缜密的内容设定，全新的城邦概念，以及所见即所得的图象表现方式，一举征服了众多沉迷在文字MUD中的玩家们的心，成功地打开了大陆网游市场的第一道大门。在其后陆续推出的《网络三国》、《石器时代》，更形成了一股网游热潮，由此也创造了一个崭新的网络时代。如果说《万王之王》之前是文字MUD的天下，网络公司还都只是烧钱公司的话，那么《万王之王》的诞生，完全可以视为一个里程碑式的作品——中国图形网络游戏的里程碑，更是网络泡沫经济的挽救者——在1999年12月《万王之王》正式收费之前，大陆众多的网络公司都面临重组，更多的是在崩溃边缘，可以说还没有人懂得该如何利用网络资源取得收益，而《万王之王》打开了人们的眼界，让人们看到了网络游戏作为网络副产品的巨大经济效益，于是，在之后的两年间，网络游戏如雨后春笋般的蓬勃发展。

身为第一款中文图形网游，《万王之王》的系统设定可以说是相当完善和平衡，所有的指令系统都是由文字MUD转化而来，平衡的转职系统、超多的任务、丰富的动作表情以及精彩的语言文字，都使它拥有着无穷的魅力；唯一不足的是游戏画面，毕竟已经是两年前的作品了，与当今趋向3D的网游图象环境无法相较。但是，通过雷爵对游戏的管理和不断更新，《万王之王》依然可以获得大批忠实玩家的拥护，相信它的生命力还会更长久。



《傲世三国》参展 E3 2000

2000年5月，美国洛杉矶。全球电子娱乐业的盛典，E3大展。在著名游戏厂商EIDOS的展台附近，人头攒动，大家争相目睹鼎鼎大名的王牌系列"古墓丽影"和"盟军敢死队"最新作的演示动画。当性感天使劳拉和二战英雄们从屏幕上淡去以后，正欲离开的观众因眼前突然出现的一个陌生世界而驻足：绣旗漫卷，三军雁列，士兵们穿这前所未见的华丽铠甲，在古老的东方国度里，一场气势恢弘的战争正在展开……被SONY、SEGA和任天堂征服了的欧美玩家似乎从来搞不清楚忍者和熊猫并非同一个国家的象征物，而中国游戏公司目标软件的《傲世三国》让大家知道，在2000年前，当日本还在原始的部族社会时，就有一个如此辉煌的时代存在于中国。

一开始就把战略目标定位在国际市场的目标软件，这次取得了巨大的成功，几乎所有的知名欧美游戏媒体都慷慨的为《傲世三国》给出了中上级别的分数。次年，《傲世三国》进入权威的欧美游戏排行榜TOP100，在它的附近，有《命令与征服：泰伯利亚之日》、《三角洲特种部队III大地勇士》、《彩虹六号》和《模拟城市3000》。



十大风云游戏

仙剑奇侠传





仙剑奇侠传
制作发行：狂徒 / 大宇资讯
出品日期：1995

大约在1995年8月《仙剑奇侠传》刚刚传入国内的时候，没有人会想到它会在此后风靡数年而风头不减。这部以"古装爱情文艺武侠RPG"为基调的中文角色扮演游戏，并没有循着堆比欧美经典RPG那样缜密的角色能力与战斗体系的思路，而是在最保守的迷宫、战斗与物品设定系统之上，体现了更为人性化的角色冲突，将玩家推向了精神世界的情感之旅，而游戏中的人物形象、场景构画与音乐创作，则堪称华语游戏设计之最和谐的巅峰境界。

一部游戏在推出后的三四年中，被一代又一代电脑玩家接受和传颂，在各个游戏排行榜中始终保持前三名的座次，这可以说是一个奇迹。特别是对于RPG这样一个产量庞大的游戏类型来说，"仙剑"不仅没有被迅速淹没更替，反而一直成为同类游戏制作和推广中有意无意的参照对象，这尤为显出其立意的生命力。虽然有人说，"仙剑"现象的存在，将会对中文武侠RPG的发展造成障碍，但这并不是一个需要"破除神话"的问题，而是值得那些坚持技术至上的游戏开发者，静心思索游戏的真正魅力何在的问题。

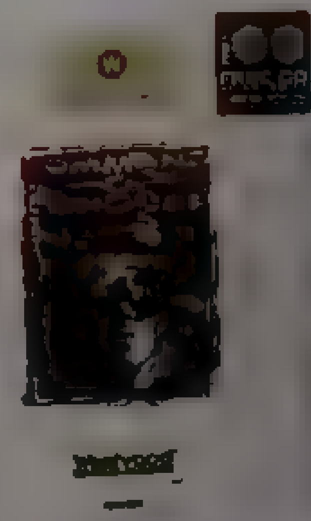
《仙剑奇侠传》最初发行了DOS软盘版和光盘版，后者包含了原声CD音轨。其后陆续推出过适用于视窗环境的《仙剑奇侠传》Win95版，以及增强了片头动画的《仙剑奇侠传》98柔情篇。最近推出的则有外传风格的《仙剑客栈》，美术风格有所改变的《新仙剑奇侠传》，而全新情节的《仙剑奇侠传II》正蓄势待发。



在《家游》杂志1995年9月号的仙剑评论中，阿魔语："（它）很好地体现了中国画'诗画合一'的风格，一扫日式卡通公式化、脸谱化之流弊"。这一语道破了《仙剑奇侠传》能够成为传世佳作的秘密。



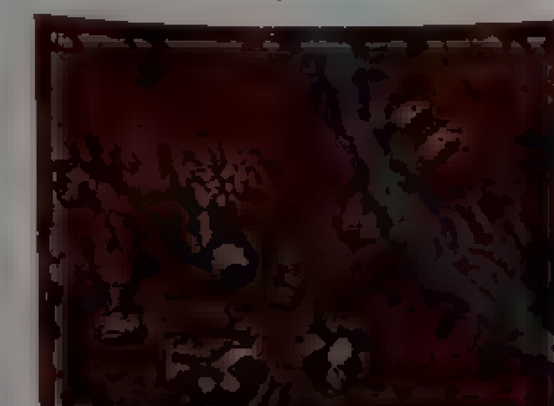
命令与征服



命令与征服
制作发行：Westwood/Virgin
出品日期：1995

在《命令与征服》(Command & Conquer)推出之前，即时策略还只是一种未被定义的游戏类型。虽然《沙丘魔堡II》和《魔兽争霸》可以算是开创这一新游戏形态的鼻祖，但直到1995年由传统上以文字冒险和角色扮演见长的Westwood推出《命令与征服》之后，其便捷的单位操控与紧张多变的战场状况，才令玩家体会到全然不同的战争气氛。游戏虚构了未来世界中GDI与NOD这两个对抗组织，为控制一种特殊矿物而在地球上展开的一系列区域争夺战，双CD双阵营的联机对战模式，使国内的策略游戏玩家几乎是第一次体会到通过串口线与人对抗的无穷魅力。而在新兴的光盘介质所提供的大容量基础上，C&C还带来了大量超一流的过场影像及旋律感上佳的游戏原声配乐。

C&C的风潮延续不断，很大程度上还要归功于它的"资料片"梯队。在首部游戏推出大获成功后，《隐秘行动》资料片随即推出，以更艰难的任务及更多新式装备再掀C&C热潮。而在适应PC游戏操作系统由DOS转向Win95平台而推出的C&C黄金版之后，新一代的《红色警报》则将游戏的背景回溯到现代，讲述了一个冷战转为热战的大国争霸战，其现实题材给玩家带来更多真实感，更为写实的武器装备也令人更加投入。这一代游戏同样推出了一系列资料增强版，有力地延续了游戏的市场影响力。



《家游》杂志于1995年11月号首次报道了C&C，其后C&C与《魔兽争霸II》同期上市，各领风骚。但显然C&C系列一直在市场中占据强势地位，几乎一统RTS天下，直到1998年Blizzard推出《星际争霸》收复失地。这两部游戏，倒是在现实世界中上演了一场"命令与征服"。



血狮:保卫中国

血狮·保卫中国
制作发行:尚洋
出品日期:1997

1997 年 4 月 27 日，尚洋公司制作的即时策略游戏《血狮》正式上市，售价 86 元。首发前预订数量超过 4 万套，上市后去除退货量，《血狮》的实际销售约为 1 万 8 千套。

《血狮》诞生的日子，是在 C&C 等即时策略名作风靡全国，同时，一种爱国冲动与民族情结正在国内风起云涌，《中国可以说不》大肆流行，钓鱼岛事件余波未平。《血狮:保卫中国》恰逢其时，作为"中国第一部爱国游戏"和"中国第一部即时战略游戏"，在研发和预售阶段进行了声势浩大的宣传，使得大量玩家和部分媒体对"中国的 C&C"抱有超乎现实的预期和抛却理智的热情。然而，在《血狮》实际投入市场后，由于游戏品质过差，程序 BUG 无数，美工音效低劣，几乎无法正常进行游戏，使国内玩家大失所望。《血狮》在今日也堪称可观的销售量对萌芽中的中国游戏市场造成了巨大杀伤，打击了国内玩家对国产游戏的信心，并使得玩家对媒体舆论和厂商宣传产生强烈的怀疑态度，其阴影至今挥之不去。

同期，金盘公司的《鸦片战争》、外星公司的《禁烟风云》也以"爱国主义游戏"的名义面世，但事实证明了"红色商业策划"的落败，当年最成功的国内游戏仍是武侠题材的《剑侠情缘》。



1996 年 12 月号《家游》杂志的"PC 风景线"栏目中曾刊登《血狮》前瞻，文中简要介绍道："这是一部由北京尚洋公司开发制作的 C&C 式互动即时战斗游戏，画面采用 640×480×256 色的高解析度模式、立体音效、光碟版，预计明年 1 月上市。"在 1997 年，《家游》对《血狮》上市前后的热烈炒作一直持审慎的旁观态度，未做任何报道。

暗黑破坏神

暗黑破坏神
制作发行:Blizzard
出品日期:1996



《暗黑破坏神》(Diablo)也许可以算是颠覆了 RPG 应以情节及角色设定制胜的习俗，成为划时代的动作角色扮演游戏鼻祖。这部游戏首先以细腻的图形音效技术攫取了玩家的目光，然后以简捷迅速的上手入戏过程控制了玩家的双手，最后以随机生成的地牢迷宫，以及看似永远不会穷尽的武器装备生成体系，使无数人沉迷其中……

这样一种全靠"投机"手段满足快餐式 RPG 需求的制作理念，在一开始虽不至于令游戏评论者不齿，至少也令 RPG 的学院派不以为然。人们会仅仅为了物品，而在剧情苍白、架构简单的游戏中沉迷多久？在习惯了它所带来的新一代图像音效最初的震撼感受之后，它很可能会被迅速地遗忘而不会被人留下任何记忆。

然而它还有一招杀手锏——战网。《暗黑破坏神》是首个提供全球联机服务的单机游戏。它的战网联机不仅让世界各地的玩家首次在最先进的 PC 游戏视听环境中相遇，同时也以较为完善的排名系统激励着玩家们在战网上奋战。而它也造就了 PK 这样已经在今天耳熟能详的字眼。《暗黑破坏神》和它的战网，从那时起就不断折射着网络游戏社会化的动因。

关于 Diablo 这个字眼，现在大家都知道是西班牙语中的"恶魔"之意。《家游》杂志 1997 年 4 月号的评论中，将本作译为"恐惧"，其后还引起关于游戏译名的小小辩论。而在随后的 5 月号刊登了游骑兵的"战网奇谭"，可算是《家游》杂志上最早的网游文章了。

FIFA 足球

FIFA 足球
制作发行:EA Sports
出品日期:1993



作为世界第一体育运动，足球凭借其独特的魅力拥有最多的爱好者，而足球游戏自然也拥有着最多的运动类游戏玩家。在众多足球游戏中，FIFA 无疑是最为出色、最为成功的一款。1993 年推出的《足球 94》(FIFA International Soccer)是 EA 在 PC 机上制作的第一款竞技足球游戏，而真正标志着 FIFA 系列走向辉煌的却是 1995 年发行的《足球 96》(FIFA Soccer 96，《家游》杂志 1996 年 1 月号)。正是 1996 年欧洲锦标赛那无数场令人如痴如醉的经典赛事造就了 FIFA，使之一夜成名。

FIFA 是唯一拥有国际足联(FIFA)授权的足球游戏，所有在游戏中出现的球员、赛场、赛事都与真实世界紧密相连，这是其他任何一款足球游戏所不能比拟的。FIFA 系列强调更多的是竞技性，这便是 FIFA 可以跻身 WCG 等国际性游戏竞技大赛，成为必备比赛项目的主要原因之一。我们也应该还记得，1997 年上海有线电视台和百脑汇合作举办的河光杯 FIFA97 足球大赛，那也是中国游戏历史上第一次正规的游戏竞技比赛。

每年一版的 FIFA 已经成为所有爱好足球玩家们的习惯，尽管近两年来，随着游戏机在国内的普及，FIFA 大有被《实况足球》(WE)所取代的趋势，但在 PC 领域 FIFA 却永远是最出色的足球游戏。

石器时代

石器时代
制作发行:华义国际
出品日期:2001



没有血腥，没有 PK，而且有很多 MM 在游戏中！

当《石器时代》刚刚进入国内的时候，这样的游戏主题可以说是非常引人瞩目。当然，其中最后一句是在玩家之间的传言，并未获得游戏公司的正式确认。

在看过、玩过若干欧美风格的网络游戏之后，突然在网路上遇见曾经非常熟悉的清新日式画风，很多玩家就是这样落入了《石器时代》编织的梦幻之网。它那标志性的大壮汉，以及伸开双臂作飞行状的蘑菇头，都令人有可亲可近的舒畅感受。难怪当这部游戏还在日本及台湾运行时，就有很多消息灵通、门道多多的玩家忍耐不住而急着先玩为快了。

《石器时代》在国内网络游戏市场的成功，除了凭借良好的产品定位之外，也与它灵活多变的市场推广策略密不可分。这部游戏一方面不断根据玩家对游戏环境的需求而改动并升级游戏系统，一方面还根据行销市场的特点定制不同风格的产品，从随各游戏杂志配送的试玩光盘到平价的"新手报到包"，从礼品多多令人垂涎的"老手削暴包"到痴迷宠物者必备的"养羊得益包"，加上各种精巧可爱的周边礼品，让《石器时代》一时间成为游戏市场中的焦点。

游戏要想企及更大的市场空间，就必须把自己看作真正的商品，以高超的包装手法打动消费者。从这一点来看，《石器时代》树立了一个不容忽视的典范。

星际争霸

星际争霸
制作发行:Blizzard
出品日期:1998

如果说《沙丘》和《魔兽争霸》是即时策略游戏的鼻祖，那么《星际争霸》(Star Craft)则可以定性为即时策略游戏的巅峰。画面音乐操作以及联网作战可玩性的完美结合，在长期以来创造了一个不可思议的奇迹。作品中三大种族突破了以往仅仅外形不同的种族区别，而是赋予了它们本质性的特征，zerg 的潮水，protoss 的精神力量，terran 的发达科技。随着版本的升级，制作者对三个种族在不同阶段的不同兵种特性方面进行了诸多的调整，这使得游戏平衡性在长期实践经验的积累中达到了完美的境地。

在《星际争霸》发售之后的 4 年中，其他游戏公司陆续发售了数十款即时策略作品，但却没有一款能超越《星际争霸》的成就。这是一部热度持续了 4 年的游戏，它以 4 年前朴素的画面音乐征服着一代又一代的玩家。事实上，《星际争霸》及其任务版《母巢之战》无限的生命力应归功于 Battle.net。即使 6 年后的今天，不包括某些私人搭建的服务器，仅 Blizzard 的官方 Battle.net 上仍能保证 20 万人同时在线，这绝对是即时策略游戏的奇迹，更甚至可以称为游戏史当中的奇迹，而创造这一奇迹的就是——《星际争霸》。



惟一令人诧异的是，家游编辑部的大部分编辑，都曾痴迷过 C&C 的连线大战，然而在"星际"时代却鲜有人问津，以致在杂志上都连带着将其冷落，这实在是令人啼笑皆非的事情。

古墓丽影

古墓丽影
制作发行:Core/Eidos
出品日期:1996



我们并不能说《古墓丽影》(Tomb Raider)是电脑平台上动作冒险游戏的鼻祖，但我们却可以肯定地说，《古墓丽影》的出现才真正使这一游戏类型走向了辉煌。当制作者希望可以寻找新的游戏理念，希望游戏里出现庙宇和金字塔，希望主角是一个印第安那·琼斯式的女子，希望在游戏中玩家可以和角色共鸣……劳拉便由此诞生了。《古墓丽影》的成功，主要在于精巧的谜题设计与苛刻的操作要求的成功结合。此外，游戏中所展现的古代文明、自然景观与优雅体态的完美融合，又使作品的观赏性和文化内涵达到了更深的层次。

系列成功推出了三代作品之后，劳拉这一角色已经成为了电脑游戏里最负盛名的角色形象；她作为世界范围内近百种杂志的封面女郎，已成为大众流行文化的代表。在 1997 年全球最权威的《时代》杂志评选出来的电脑界最具影响力的 50 名人物中，劳拉做为唯一的虚拟人物出现在名单中，她的名字竟与大名鼎鼎的比尔·盖茨、乔治·卢卡斯列在一起。2001 年，由派拉蒙电影公司耗资 7000 万美金拍摄的同名影片在全球上映，劳拉这一形象更加深入人心。《古墓丽影》为游戏作为一种文化形式在各个不同的层面上得以展现，树立了成功的典范。



半条命:反恐精英

半条命:反恐精英
制作发行:The Counter-Strike Team/Sierra
出品日期:2000

追究 CS 的历史，应该从《半条命》(Half-Life)开始算起。1998 年，当《半条命》第一次在 E3 亮相后，引起了所有电脑玩家和专业媒体的关注。当年《半条命》获得了超过 40 家媒体一致公认的"年度最佳游戏"称号，更被誉为"史诗般杰出的作品"，发行后大获成功。随后的两年，无数游戏小组都在为《半条命》开发相应的 MOD。《军团要塞》、《针锋相对》……都获得了巨大的成功。而在众多的 MOD 当中，最为出色的当数《反恐精英》(Half-Life: Counter-Strike)。

《反恐精英》抛弃了《半条命》得以成名的剧情，将一个标准的 TDM 模式重新演绎。玩家在游戏中以真实世界的"警员"和"恐怖分子"出现，游戏中的武器同样按照真实世界来设计。游戏强调的是简单、娱乐。可以说每一个初次接触 CS 的人，都可以轻松上手。CS 在注重娱乐性的同时，并没有忽视游戏真实性的一面。类似"爆头"之类争论的焦点已经成为 CS 迷"茶余饭后"最多的话题。CS 堪称近两年最受欢迎的 FPS 游戏，同时又作为各类国际性游戏竞技比赛中唯一的团队项目，在游戏竞技领域内与老牌的《雷神之锤III》(Quake 3)分庭抗礼。《反恐精英》是游戏增强资料包受欢迎的程度远远超过原作的罕见范例。



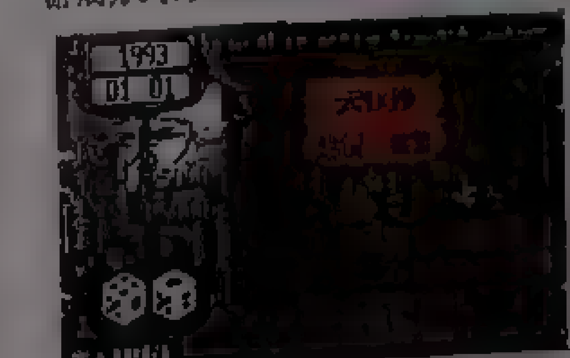
大富翁 II

大富翁 II
制作发行:大宇资讯
出品日期:1994

很少有人看到过《大富翁》原作是什么样子，也很少有人没有感受过《大富翁 II》及其后续作品中的轻松却又刺激的游戏体验。

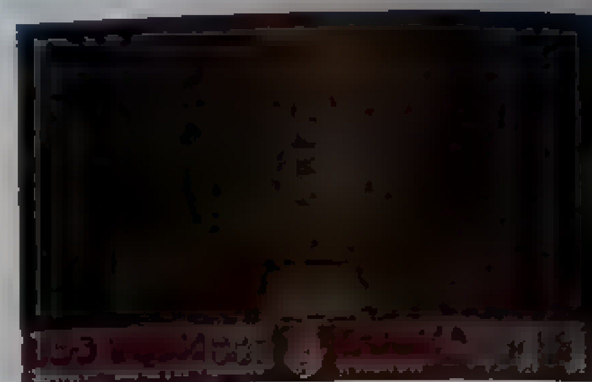
大宇资讯的"大富翁"系列是一个非常成功的中文原创游戏。嗯……说它是原创，也许会有人反对，指出它与西方流行的"强手"棋如出一辙。好吧，从根本上说，"大富翁"系列的确可以认为是基于"强手"的规则，加以本地化的特性而制作的同类游戏。不过鉴于很少有人接触过"强手"，对于他们来说，"大富翁"就是充满着原创意味的广受欢迎的中国人的游戏。

"大富翁"系列从二代推出后开始被市场认可，在 386 时代可以说是相当风靡的益智游戏。三代的推出，更是奠定了它在同类型游戏中无可比拟的地位。《大富翁IV》从 DOS 转向视窗平台，五代则因其创新的网络实时对战而饱受责难，当然本刊编辑东东在认真研究之后得出结论，它仍然是一种精妙的设计。而今《大富翁VI》重拾掷骰子的回合制游戏方式，少了精灵古怪的模式创新，却多了温馨体贴的游戏感受，它也大有希望重新成为能够让全家人围坐电脑前其乐融融的游戏上品。当我们又看到昔日的阿土仔现在变成了阿土伯，可爱的孙小美依然那么年轻，你的心底是否会有一种温暖的感动？



十大游戏风尚

"官方"秘技风行



IDDQD

在《毁灭战士》(Doom)的游戏过程中，直接输入这一串秘代码，主角的眼神将不再有任何一丝恐惧，取而代之的是天神的光晕，因为，他已经成为GOD！

很难追溯最早内置有"官方"秘技代码的游戏是哪一个。但最早流行的神秘口诀中，以任天堂红白机版《魂斗罗》的"上上下下左右左右BA"最为时髦。早期资讯交流来道并不发达的时候，有关游戏的一些"文档未载入"功能，只是通过私下流传的方式小范围地传播，偶尔刊登在报刊一角，则会被广为传抄。

游戏开发者通常对这些"秘技"持不加评论的态度，既不公开表示自己的游戏产品带有这些未公开的功能，也不对这样的信息传播加以阻止。事实上，对于官方秘技到底如何流传出来，始终缺乏有说服力的权威说法。当年有采访者向id Software的程序员们询问，为何他们的游戏中好像总是有很多秘技？他们的回答是，"主要是为了除错，那些秘技只是呆在那儿，出于偶然才会被人找到。"不过，游戏内置秘技代码通常是作为游戏开发测试过程中的测试手段而被加入到游戏中的说法，还算是一个可以理解的解释。游戏开发测试过程中，可能需要在正常运行状态下，迅速地切换场景、人物或状态，以便对所需检查的地方进行测试，这样的要求下自然不可能完全按照正常游戏的过程去慢慢行进了。因此在官方秘技功能中，很轻易地获得大量资源和金钱，或是迅速补充生命魔法，或是直接获得所有武器，都是耳熟能详的设定了。

那么，这些用于内部测试的秘密代码，是如何被越来越多地泄露出来的呢？我们相信大部分的游戏开发者总是非常粗心地"忘记"在最后完成游戏测试和制作后消除这些功能，那么如果不是他们用于记录这些代码的茶杯垫被喜爱游戏的清洁工解读出来，就是他们闲来无事自己在搞些游戏之外的"秘密游戏"——他们经常会得意地在电子公告栏中匿名张贴或是告诉朋友，然后朋友再告诉朋友的朋友……而随着秘技模式越来越多地被使用，一些习惯性的设定也会由有经验的玩家或是程序高手追踪、猜测而解拆出来。



秘技代码除了以其强大的功能轻易地使任何人都能在游戏中刀枪不入或富可敌国之外，其中也不乏一些古灵精怪的内容，比如将主角变成大头娃娃，驾驶那些巨大的AT-ST步行战斗机器，或是从第三人称视角来观察和操控主角等等。由于其带来的超越正常游戏的乐趣，因而受到许多玩家的喜爱。而在今天，几乎所有的主视角射击或动作类型的游戏都肯定会在游戏面世1个月内透露出相关的秘技代码，至于这些代码是怎么被透露出来的，通常仍是不会有真正的说明。

游戏修改作弊

游戏修改之风早在80年代APPLE//个人电脑上就已非常盛行。那时的电脑游戏通常会以BASIC语言及汇编语言编写，存放在磁盘中使用程序直接运行调用。稍微钻研两本语言参考手册，就可以着手解读软盘上的二进制数据，分析出磁盘上哪个数据磁道及扇区存放着控制程序段落和游戏数据，然后加以修改，从而为主角设定更多生命数或是干脆设为刀枪不入状态。

等到IBM PC时代，PC-Tools这样的HEX编辑器成为比较和修改游戏存档文件的最常用工具，而MS-DOS的内存驻留程序机制为在线调试修改创造了条件。最初知名的专门游戏修改工具就是"游戏克星"(Game Buster 4.0)，其后则是著名的"整人专家"(FPE)独领风骚。这些专门的游戏修改工具可以通过简单的搜索指令从内存中搜索定位游戏中显示的数据，通过三四次追踪特定数据的变化，找到其在内存中的正确位置加以修改。而资深一些的玩家，也会利用免费的强力调试工具GameTools 3.23或专业的SoftICE对游戏或软件进行密码破译。这段时间的主要难点，是很多游戏软件会封锁尽可能多的调试软件激活热键，导致无法在游戏中呼出调试程序进行修改操作。

在视窗时代到来以后，昔日DOS下各种驻留内存的游戏调试工具也陆续推出了视窗版本。在视窗多任务环境中，一些游戏仍会禁止切换窗口和封锁激活热键，所以当你准备对一个你已经丧失了耐性的游戏"动手术"时，热键呼出仍然是个需要碰运气和多多尝试不同游戏修改工具软件的重要问题。

随着网络游戏的出现，针对这些游戏的新修改工具也应运而生，即所谓的"外挂"。从最常见的通用型"变速齿轮"，到直接修改游戏的专用软件，由于涉及干扰多人网络游戏的正常运行和秩序，因此大多数情况下被发现使用外挂的玩家通常都会受到删除账号之类的处罚。至于公开销售的网游外挂程序，也不由得让人想起DOS时代的那些商品化的游戏修改软件……



游戏是一种很个人的事情，因此每个人都有选择自己游戏方式的权力，你来决定是被游戏玩，还是你玩游戏。

东瀛来风：电子宠物/跳舞毯



电子鸡(Tamagotchi)自1996年11月23日在日本发售后，不仅在日本造成极大的轰动，短短三个月内也迅速风靡我国台湾、香港和大陆，甚至在美国、欧洲也掀起了电子宠物热潮。

Tamagotchi得名于日语单词Tamago(鸡蛋)和watchi(手表)，在这个类似简单的电子表的外形中，到底有什么迷人之处？它的市场制胜之道，就完全在于人们必须像对待活的动物样来养育它。通过控制键给它喂食、陪同玩耍，甚至在它生病时还要给它服药。由于电子鸡需要定期喂食，为确保它健康长大成年，你还得给它清除粪便、让它心情舒畅。在电子鸡风头最盛的时候，甚至还有专为这些电子宠物成立的日托中心，当主人白天上班时，它们就可以被寄托在这里得到照料。

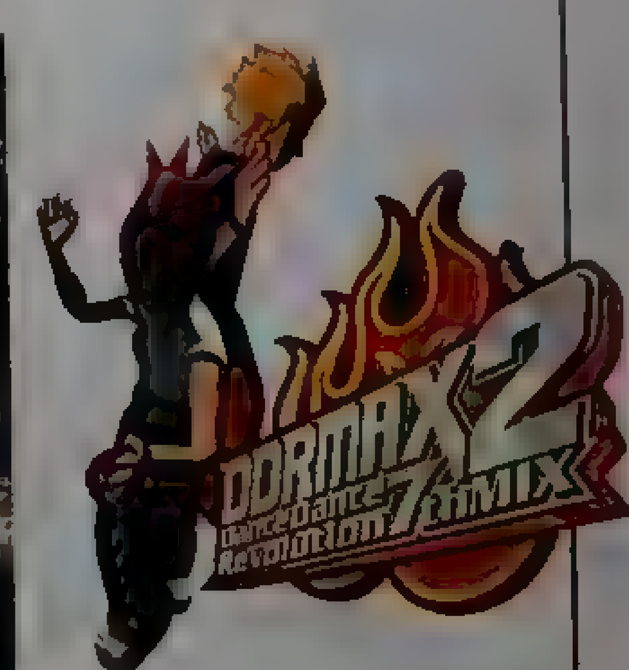
TAMAGOTCHI的6種變身

小小的电子宠物的走红，使不少其它公司大受启发，其后SONY更推出了价值2500美元的AIBO智能机器狗，借助大量的图像、声音、温度、热量和压力传感器，使它能对环境做出敏锐反应，可以感受到主人的爱抚并作出各种反应。这条机器狗的心脏是一枚具有16MB存储器的64位RISC处理器。它的"个性"存储在一个几十兆字节的存储条上。使用一种名叫Apenos的完全面向对象的专用实时操作系统，以及一种名叫OPEN-R的支持开放源开发模型的灵活软、硬件体系结构。它也许是目前位置最为高级的电子宠物了。

在2000年的时候，KONAMI公司推出了一种新型游戏机DDR，这种音乐跳舞机迅速成为游戏机厅中最受年轻人欢迎的游戏，它一改过去的赛车、格斗等传统游戏机台使用手操纵的习惯，代之以脚控制，带给人们全新的娱乐体验。跳舞机内存36首节奏不同的DISCO舞曲，玩者既可以选择狂歌劲舞，也可以选择轻歌曼舞。跳舞机的游戏规则非常简单，玩者只需根据屏幕下方出现的箭头指示相应移动脚步。只要反应敏捷，脚步移动灵活，便能赢得高分。在跳舞机大受欢迎之际，用于家用游戏机、电脑甚至直接可以接在电视上使用的跳舞毯则可以看作是跳舞机的家用廉价型衍生物，但由于价格低廉且可以在家中使用，因此迅速成为当时电子消费市场最热门的产品。

精明的日本人在快节奏的现代生活中，往往充满创造性地推出一些迎合时代生活需要的发明，在享用这些流行产品的时候，期待着我们的玩家也能从中找到一些启发。





飞盘盗版

"飞盘"不是指小时候大家玩过的那种抛掷用的塑料圆盘，也不是指刻录CDR刻坏了的状况。我们说的飞盘，是一种手工技术。确切地说，是在家用游戏机上先读取一张原版光盘，在引导成功后迅速地换上想要玩的游戏备份盘，从而正常执行该盘上的游戏的方法。

在次世代游戏机开始使用光盘为游戏介质之后，为了抑制盗版光盘的使用，游戏机上都使用特殊装置检查插入的光盘上是否拥有原厂正版的标记，如果没有的话就根本不会运行盘上的内容。由于国内尚无规模化的游戏机及相关软件的代理销售部门，造成正版游戏稀少且昂贵，而备份游戏盘却大量散布。

飞盘的过程不亚于一场考验敏捷与胆识的动作游戏。例如在未经处理的土星游戏机上放入一张原版光盘，待完成引导后打开盘盖，盘速减慢时，硬生生取下原版盘，换上备份游戏盘，然后就可以正儿八经地开玩了。

而在加装了一种直读IC的PS2上，使用备份光盘的方式仍是先放入正版碟开机，其后光驱托盘会自动弹出3~5秒的时间，此时就得抓紧时间取下正版光盘换上备份光盘。

不知是不是因为功能更强的直读IC已经登场，至少现在提到"飞盘"的似乎少了很多。听闻大受追捧的PS2将发售中国版，正版游戏软件自然也会一同登场，然而面对这么一群"飞盘"老将，如果不能多做一些实事来帮助玩家扭转观念，这盘，难保不会用各种方式继续"飞"下去。



模拟器风行

随着个人电脑迈入奔腾时代，运算能力越来越强，一类专门模拟旧式的街机、家用机甚至是老爷电脑的软件开始逐渐风靡，这就是俗称的"模拟器"(EMU)。

很早以前就接触电脑的玩家，在看到完全模拟了8位元APPLE//电脑的模拟器运行在PC中，并且将多年以前见过或一直未曾见过的各种软件重现出来，一定会有些莫名感动吧。

而精确还原的FC及SFC模拟器不仅拥有越来越高的软件兼容度，而且还可以在电脑屏幕上模拟电视显示屏的效果，带来高品质的立体声音乐，支持PC手柄在模拟器中高速连发……

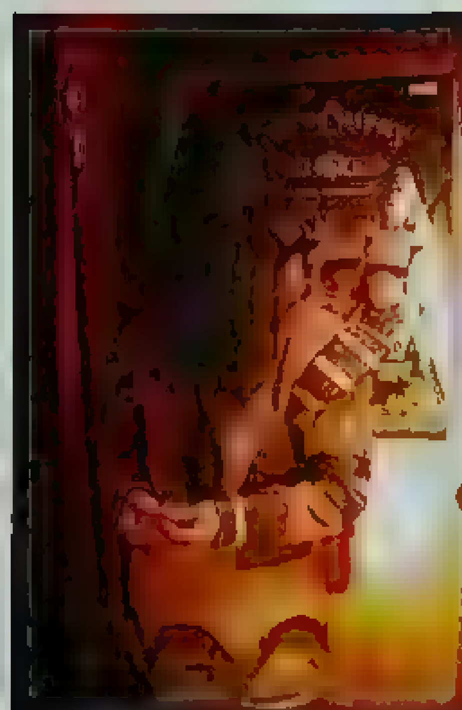
最令人吃惊的莫过于连相同时代的PS游戏机或是MAC大苹果机，都可以在PC上使用相应的模拟软件精确模拟，不经可以直接读取运行PS游戏光盘，还可以在MAC模拟器中以MAC文件格式读取各种数据资料，运行MAC软件，或是格式化MAC格式的磁盘。

模拟器的诞生和发展并非一帆风顺，1999年，著名的PS模拟器软件公司Bleem和SONY公司之间的官司是模拟器与产业利益的一次正面交锋，当这场官司最终以SONY败诉而告终后，模拟器的发展进入了一个高潮。

模拟器软件的开发者都非常小心地避免被冠以"盗版游戏支持者"的头衔。因此没有任何一个模拟器软件会同时附带所模拟机型的BIOS文件及相关的游戏或软件的ROM。当然也有很多爱好者自己把各种老式电脑、街机或游戏机的BIOS复制出来在网络上传播，而游戏ROM也是网路的模拟器世界的重要资源。

无论如何，能够令无数昔日的智慧和创意作品重见天日，仅凭这一点，模拟器就足以令人忍不住要大声喝彩了。

COSPLAY 热潮



COSPLAY 从字面来说就是"戏装秀"。爱美之心人皆有之，从喜爱一个偶像，到想要去扮演他（她），然后悉心地揣摩造型、服装和气质，最后想办法做出了满意的服饰，穿戴齐备后走出来，哗……刹那间你可能就成为了众人关注的焦点。

在我们这个时代中，伴随着卡通、音乐、电影等流行文化而长大的人绝不在少数，你会喜爱某些虚构的人物，你会幻想成为那样一个有气质的形象，COSPLAY 正是一种展现自我审美情趣的方式。而从商业化的角度来看，厂商也会刻意在展会、产品发布会等场合特意安排 COSPLAY 来提升产品的关注度。

不同年龄的人对事物的接受程度总是会有差异。COSPLAY 的对象，往往是那些奇幻世界中的夸张形象，无论是服饰、发式还是化妆，把卡通漫画中的事物搬到现实中来，行走在公共场合，这必然会受到异样的注视。但在这样一个张扬个性的时代，只要注意把握恰当的时间场合与方式，COSPLAY 必将越来越多地被普通人所认识和接受，它也一定会成为一道亮丽的风景。

虚拟职业诞生

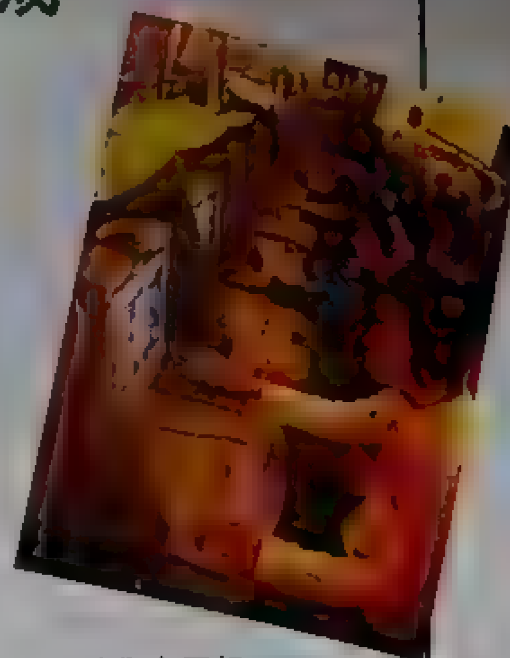
随着网络交易方式的建立和发展，以及网络游戏逐渐成为玩家生活中的重要组成部分，通过虚拟方式交换虚拟世界的劳动成果，造就了新的虚拟职业，这其中就有我们所说的"装备猎人"。

在 ebay com 这样的电子交易网站中，很容易就能检索到关于流行的网络游戏如"Ultima Online"或"Diablo 2"的游戏中的物品、资源、魔法书等等的销售物品列表。这就是"装备猎人"们等待出售的"猎物"了。不过可以看出，"市场"显得并不那么景气，因为买者寥寥无几，而货品价格也不得不降得很低。这个职业看来行情并不太好。

而在网络游戏市场极为活跃的韩国，最近韩国文化观光部与韩国游戏产业联盟官民双方共同宣布为南韩现有的游戏产业制定制级系统，禁止现金交易等不良行为，以保护青少年、建构新的游戏文化。而有鉴于《天堂》游戏内容引发诸多争议，双方决定自 12 月起试行一套由游戏业者自律的审议制度，文化观光部文化产业局长刘震龙并表示自律制度短期内将与事前审议制度并行，未来自律审议若是上轨道，不排除将事前审议权移交出去。

任何新职业的出现，必然有其市场供求关系在推动，虚拟职业正处在一个寻求自身定位的时期。

"多人"网络游戏



网络游戏需要玩家比在单机游戏中付出更多的时间，才能磨炼出超人的游戏角色。而网络游戏的多人对抗性，也使得玩家在其中不由自主地被某种"升级"的需要推着向前走。然而你是不是很苦恼地发现，不论自己如何努力，这个世界中始终是山外有山人外有人，这样的角色级别根本就混不出头嘛。自己又不可能 24 小时不吃不睡就在这儿练功?!

聪明的玩家早就给出了解决方案。既然我们需要有更多的时间来磨炼角色，而我们每一个人的时间又不可能无限度地交给游戏，那何不邀几个同好起来打造无敌英雄？就这样，几个人共用一个账号角色，大家在不同的时段里一刻不停地练功，这样的"多人"网络游戏，还怕没有出头之日?!

职业竞技玩家出现



游戏产业在全球的影响力正越来越广，在欧美游戏产业高度发达的地区，已经出现了一些以游戏竞技为职业的玩家，在各种游戏赛事中频频出现，这其中的佼佼者不仅赢得了优厚的奖金，同时也成为媒体和全球所有游戏爱好者关注的偶像。

游戏产业在自身发展到一定规模时，必然需要扩大自己在公众社会的影响。职业化的游戏竞技将是一个极好的形象推广载体。而正是随着国内游戏产业化发展的进程，一大批商业性的电子竞技俱乐部迅速涌现，它们通常以游戏玩家自愿参加、使用商业模式运作的组织机构来构成，俱乐部为会员提供游戏资讯服务、竞技培训服务、竞技比赛服务和相关商业服务，同时组织自己的高水平加盟选手参加各种竞技游戏比赛。

许多热爱游戏竞技的玩家已经投入到这样的行列中，在各类国内国际大赛中频频登场并夺得了引人注目的成绩。相信随着相关体制的逐步建立和完善，我们将在不远的将来看到一个充满机会和挑战性的游戏竞技职场。

虚拟现实设备



早在 90 年代初，电脑游戏世界刚刚进入 VGA256 色图像显示时代，鼠标操作界面也才刚刚在电脑游戏中运用，关于电脑游戏科技 2000 的预言，就已兴奋地指出，在不久之后游戏科技将迎来超拟真时代。1996 年，CH Products 率先推出了全球首部力反馈飞行摇杆 CH ForceFX，随后触感技术被运用到鼠标上。人们所构想的体态追踪系统，在动作捕捉工作室中被广泛运用，但真正实用化的消费产品却一直没有推出。直至 Essential Reality 公司最近发表了 P5 手套，才将虚拟现实技术的实际应用推进了一大步。这是一种五个手指独立测量，配合光学追踪系统来反映实际手部动态的技术，现已在包括《终极刺客 II》在内的五部最新游戏中获得支持。虽然这一刻姗姗来迟，但我们终于可以开始感受我们身边的虚拟现实了……





鹰击长空～飞行摇杆

在模拟飞行游戏爱好者中，有几个厂牌的产品备受发烧友推崇。ThrustMaster——摇杆中的保时捷，CH——仅次于前者的专业级产品，Saitek——物美价廉的入门级专业摇杆。本文的 ThrustMaster HOTAS Cougar 就是其中顶级产品之一。如果您对 ThrustMaster（以下简称 TM）还有些陌生，那么其姊妹公司 Hercules 就实在应该是耳熟能详了。"大力神"的名字在欧美乃至全球都是高品质多媒体板卡的代名词。

HOTAS——摇杆和油门组合，它是"Hands On Throttle And Stick"的缩写，意为"飞行时双手不离杆即可控制一切"。这款 Cougar 顶级摇杆在 2001 年 E3 展会首次亮相。它精确仿制 F-16 战机的控制系统，彻头彻尾体现高端游戏外设风韵。从整体压铸的全金属结构到为实现最强兼容性而植入的 Windows 鼠标和键盘仿真界面都明白地向买家说明它高达 299 美元售价的理由。凭借强大的兼容性设计，玩家可以摘下 F-16 操纵杆顶部部件，换上以后推出的模仿其他战斗机的部件。

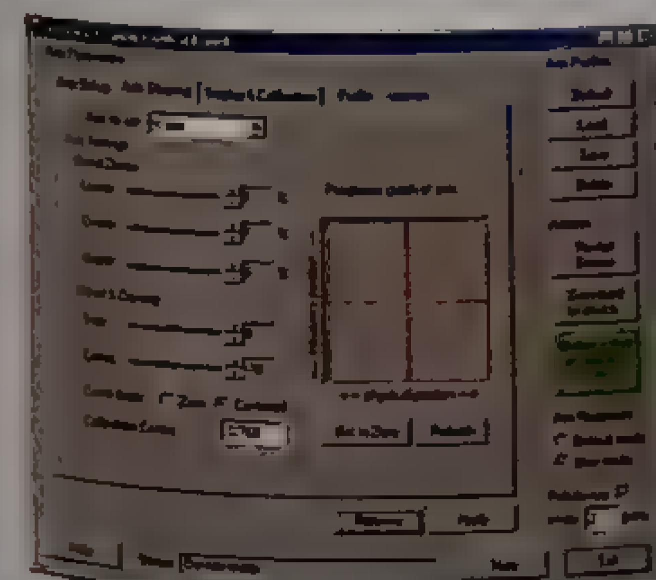


最近 10 年，各国军方致力于改善飞行员操作界面，其中包含极端环境下的战斗状态。这些先进的研究成果最终体现在 HOTAS 系统中，它使驾驶员可以在使用电子设备（雷达与武控系统等）时，不需要将手从操纵杆或节流阀移开。这个创意很自然被移植到电脑平台。

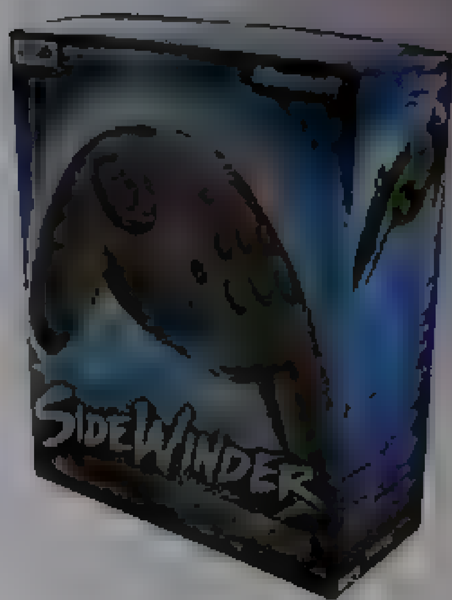
1991 年，ThrustMaster 发表第一款 HOTAS 游戏外设 FCS（操纵杆）与 WCS（节流阀）。两年后 FLCS F-16 与 TQS F-16 取代前辈上市。新产品配备先进的可编程功能，与真品相似，但还不完全相同。此后历经 10 年钻研，FLCS 与 TQS 被发烧友添加马力，他们为其加上增强的电子设备与可编程软件。这些最终促成了 ThrustMaster 推出最新一代 HOTAS——被飞行发烧友称为"无限可能的摇杆。"

接触之初，你会为它惊人的重量所吸引——两个主体组件每个重达 4 千克，因为 Cougar 完全由金属制成。作为摇杆它配备多达 7 个模拟轴、16 个按钮和 4 个苦力帽，甚至内置 24 MHz 处理器和 64 KB 内存。和旧版 TQS 节流阀相比，Cougar 更精密。它的 MicroStick 可以仿真鼠标移动。苦力帽的人体工学设计确保拇指易于操作且不会滑脱——这正是专业玩家期望的设计，源于军方实际应用的技术。节流阀可移动范围两端有停止点，标示引擎待转模式的位置与切换到加力燃机。它们的阻力可以通过节流阀底座前端旋钮来调整。由于真实的电子控制飞机（如 F-16）不存在操纵杆阻力，因此这套摇杆不具备力反馈功能。但这不意味着 Cougar 落伍，相反你会被全金属摇杆轴上弹簧的回弹力道吓到。记住，8 千克的金属所造就的手感不是其它摇杆所能比拟的。

在 Cougar 内部，TM 采用光电技术来控制主要模拟轴，并使用数字分压器。TM 的数字分压器可以增加精确度，回报超过 3 000 个不同数值，远高于一般游戏外设采用的标准分压器 256 个数值。作为专业外设，TM 控制台允许分别修正各轴线的反应曲线，并调整移动范围。更令人惊讶的是，反应曲线可以在游戏中实时切换。想象你正准备巡场降落，需要精细的操作来维持水平。打打键盘按键，你可以立即把摇杆切换到一个不同的 X 轴反应曲线记录上，然后便可以对翻转做细微修正。这就是专业，除此之外我们还能说什么?!



运筹唯握～游戏手柄



和略显拗口的中文名相比，SideWinder Game Pad USB 或许更令人熟悉。它酷似蝙蝠侠手中的飞标，漆黑闪亮的外壳仿如《星球大战》中帝国皇帝一般带着黑色的力量。

SideWinder GamePad USB 入选玩家十大酷炫装备并不是因为它有多么顶级，而是因为它的标准。微软自己的产品，配合自己的驱动，运行在自家的 Windows 下，除了尽情发挥它的威力，你不必担心其他任何问题。握感舒适，功能强大的 SideWinder Game Pad USB 可以胜任模拟飞行、动作、格斗和赛车等多种类型游戏。精心设计的 A 字握把、位置感良好的数字 D Pad 和反映迅速的动作按钮，毫无疑问会帮助你迅速成为游戏高手。



它的 A 字型向外倾斜的握把，使你的双手在游戏中处于最自然的摆位。极大减低腕部疲劳。做工精细的数字 D-Pad 即使在激烈的战斗中，也可以让拇指清晰感觉到操作方向。圆滑的边缘过渡方便“搓”出强大的连续技，而 8 个可编程按钮在众多游戏中早已被各厂家预定义完毕。强大的软件支持 Recorder（记录器）功能，自定义按钮帮助玩家设定更复杂的“动作”。



生死时速～方向盘



当电脑外设名厂罗技在记者会上展出 MOMO 时，人们以为是个玩笑，直到看到它的标志为止。在格兰披治 F1 大赛（F1 Grand Prix）中，我们有机会通过法拉利（Ferrari）赛车座舱里的摄影机看到这个令无数车迷们心动的标志。从上个世纪 60 年代起，MOMO 公司就成为生产赛车专用方向盘的厂商。最早，本身就是赛车手的 Gianpiero Moretti 开始在自己的赛车中使用真皮方向盘，而很快法拉利车队的 John Surtess 也跟进并赢得世界冠军。之后，法拉利就将这一设计引入自己的所有赛车，而传奇也随之诞生。直到今天，MOMO 还在为法拉利 F1 赛车制造方向盘，当然也生产其它车种用的产品。除了专业赛车方向盘，MOMO 也为许多其他车及玩家生产产品，例如速霸陆（Subaru）的 Impreza。

罗技在最近一段时间，高端游戏方向盘市场缺乏旗舰产品，于是他们与意大利制造商签约生产这款充满热情的终极方向盘——MOMO Force。来仔细看看：虽然是塑料底座，但却散发着金属般的光泽。一对螺丝夹子帮助玩家将它牢固在桌上。这个过程虽然要花点功夫，但提供了绝佳的稳定——对疯狂的赛车手来说，罗技甚至建议您直接在游戏桌面钻个洞以固定第三点。铝制方向盘完全包覆在手工针织的真皮套下。按罗技提供的宣传材料，这一制作要花 30 分钟人工。方向盘外型与 F1 赛车完全相同：上部圆形，下部趋于方形。握把厚实，与其他非专业游戏方向盘相比，第一次握持会让你不习惯，但很快会觉得这非常完美。你完全可以放心，无论动作多大也不会滑手。一如真实的 F1 赛车，方向盘后方有两个把手，正面 6 个按钮采用不同颜色，一切布局非常符合人体工学。整套产品使用滚珠轴承系统，精准度毋庸置疑。

MOMO 的踏板包覆铝板，上方设计使你的脚可以很自然地放上去。踏板基座有一条线连接到方向盘，再接到电脑 USB 端口。电源线连接在踏板，这符合插座多接近地面的状况，也解决了桌面凌乱问题。

罗技 MOMO 的内部构造令人印象深刻。方向盘轴心直连到密封塑料盒，里面有两组金属滚珠轴承系统——完美！另一方面，电位器虽然和其它厂商一样，但仍然让 MOMO 成为最精确的游戏方向盘——所有线路都是插上去而不是焊接，不必担心虚焊或开焊。MOMO 完全与 Windows XP 兼容，不必安装驱动就可以使用，但我们建议你安装附带的软件，这样可以做高级设置。这里推荐两款 MOMO 的搭档游戏：《Colin MacRae 2》和《F1 Championship》。前者可以充分表现野地状态，而后者简直就是为罗技 MOMO 而存在，力反馈有力而准确。



对于车迷而言，MOMO Force 唯一的问题是价格——人民币 2 600 元，但它绝对让你值回票价。

掌控一切～光电鼠标

一只小小鼠标可以包含多少惊人的高技术？看看罗技带来的这款 MX300 超级旋貂。它的光学引擎可以提供：高达 4.7 百万像素/秒的图像处理能力，800 DPI 的高分辨率，支持 10 g 的加速度，允许高达 40 英寸 / 秒的移动速度。这意味着什么？这意味着玩家手部的每次微小移动都会使鼠标指针在 Windows 桌面有精确的反映；这意味着你可以在诸如《Quake 3》等游戏中随意腾挪闪转，而不必担心失控；这也意味着你最好使用 17 英寸或更大显示器，否则会发现 MX300 的表现过于灵敏。这只“小老鼠”的肚子里安装有安捷伦科技提供的最新光电芯片组，它提供高达 8 000 次 / 秒的扫描频率，这超过了微软 IntelliEye 技术的 6 000 次 / 秒。



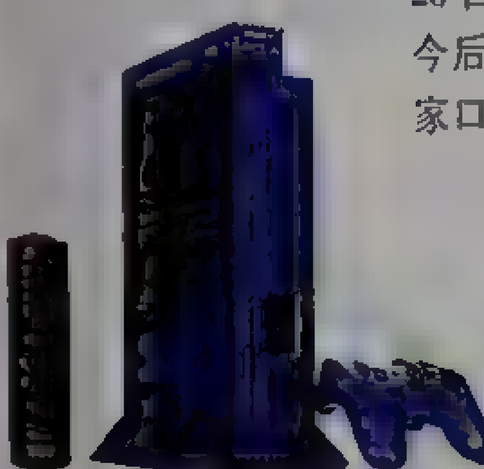
不仅内在美，MX300 外形同样毫不含糊。精确的人体工学设计使之适合左右手任意使用。鼠标外壳的工程塑料采用纹理设计，材质很有质感，但同时又富于光泽且易清洁。与早期极光旋貂相比，新增的 P 键功能强大，配合罗技的标志，一切都设计得晶莹剔透，使 MX300 更象一件工艺品。



简单娱乐～游戏机



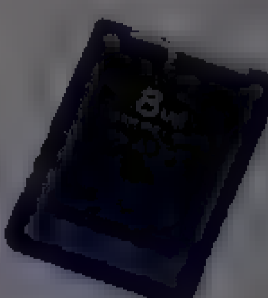
中国大陆的电视游戏机市场或许真的有机会脱去长期以来披在身上的灰色外套了。索尼公司在经过了多年考察和考量之后，终于在 2002 年 10 月 28 日正式宣布，旗下 PS 与 PS2 两大主机将从明年开始在大陆市场出售，而且今后不但会引进国外游戏软件，还将与国内开发者合作以推出更适合大陆玩家口味的作品。



关于销售的主机，索尼将利用内地的生产优势充分满足市场需求。目前所知明年首发时供应的游戏软件包括《真·三国无双-猛将传》、《我的暑假 2》、《铳墓》，甚至《合金装备 2》。考虑到《ICO》和《GT3-东京日内瓦》这两款大作已有中文版，或许会随主机一起推出也不一定。当然，大家更关心的软硬件价格现在还没有确切消息。

对于国内横行的盗版问题，索尼表示这将是它进入大陆市场后最大的阻力所在。因为依靠软件盈利是目前所有游戏机主机厂商的主要利润之一。当然考虑内地实际消费水平，通过发售“仅限中国大陆地区贩卖”的特价版本也许是解决途径之一，就像一些 PC 平台软件和音像制品一样。

到目前为止，PS 和 PS2 主机已正式进入全球约 120 个国家销售，累计出货超过 1 亿 3 000 万台，确实堪称主机销售奇迹。如果索尼能够成功打开中国大陆这个潜力巨大的市场，那么它的主机销量将极可能大幅度甩掉微软 XBOX 与任天堂 NGC。世界工厂将成为启动索尼下一轮销售狂潮的引擎。



天上人间～多媒体音箱





伴随着 Audigy2 顶级声卡的发布，创新同时推出了旗下首款 6.1 多媒体音箱 Inspire 6.1 6600，它有个靓丽的中文名字——音诗派。6600 包含 1 只低音炮和 6 只卫星音箱。它通过 THX 认证，全面支持 6.1 声道定位。不要以为只有在欣赏好莱坞大片时才会让音诗派 6600 有施展的空间。现在，《杀手代号 47 II》和《命运战士 II》两款热门游戏就已经支持 6.1 声道定位，而且越来越多的游戏正陆续开始支持 6.1 声道。

除此之外，音诗派 6600 还支持其他数千款 DirectSound 3D、EAX、EAX ADVANCED HD 音效标准游戏。音诗派 6600 每只卫星音箱功率为 8W，前置音箱为 20W，低音炮 22W。木制低音炮采用 6.5 英寸音箱。6600 提供 40 Hz~20 KHz 的频响范围，一只精美的遥控器使玩家可以随时随地控制它。



这样漂亮时尚而功能出众的音箱套装，现在仅售 109 美元，折合人民币不过千元上下，确实令人心动。

芯似狂潮～移动存储



移动存储或许并非中国人的发明，但这颗小小的USB芯片在国内遍地开花，以星星之火竟成燎原之势却是任何人都不能否认的事实。

这其中，国内各厂商的大力推广普及功不可没。移动存储形成今天这般声势，笔者认为原因有三。一是它的实用性强。国内网络环境并不理想，宽带普及有待提高，人们在工作生活中需要转移或存储数据无法完全通过网络完成。而传统软盘或CD-R介质又都存在这样或那样的缺陷，于是这些采用USB接口的移动存储就应运而生了。二是移动存储产品个性十足且功能丰富。看看这些小巧玲珑的USB存储器，真的很难分清是IT产品还是漂亮的工艺品。说到功能就更不胜枚举：单纯存储、保密备份、随身邮件、系统启动、便携杀毒……。三是价格低廉贴近普通消费者。现在16 MB版本和传统软盘驱动器价格持平，而32 MB版也不过200元。2002年尾甚嚣尘上的移动存储专利之争虽然还没有结果，但无论如何消费者从中受益应该是不争的事实。



无线锋刃～蓝牙技术



从专业角度讲，蓝牙是无线接入技术；从技术角度讲，蓝牙是一项创新；从创新角度讲，蓝牙是一种利润丰厚的产品；从产品角度讲，拥有蓝牙的玩家是酷炫和新潮的代名词。蓝牙，被IT人士看作是未来移动通信领域的重要组成部分。一颗小小单芯片及其发射的电波构成一套无处不在的网络。不仅是手机，在未来某一天，你的手表、闹钟、打印机、数码相机，甚至垃圾桶和咖啡杯都会笼罩在蓝牙的网络下。

有人说蓝牙会把网络引向“邪恶”，想像这样的场景：你心爱的啤酒与冰箱互相通讯，告诉后者通过蓝牙手表转告你，啤酒够冰了！在空啤酒罐扔进垃圾桶的同时，带有蓝牙技术的垃圾桶告诉冰箱“收到”。然后冰箱联接你的电脑，通过网上商店直接订购更多啤酒。邪恶吗，我倒觉得蛮神奇。蓝牙另一个专有名词是微微网PAN（Piconet），这是一个包括8个节点或更少的小型网络。看起来局限性很大？没错，但几个微微网可以连接成一个发散网，而发散网的覆盖范围是无限的。微微网与局域网不完全一样，因为厂家希望顾客最终能同时用上不止8件蓝牙设备，并且这些设备可以位于不同的微微网而互不干扰。只有这样才能做到耳机在某个时间只与一个设备相联，您才有可能打电话的时候不会被CD唱机的音乐干扰。



今天的梦想和过去相比，最大的一个特点就是它和现实之间的距离总比你想像的近。CD播放机从奢侈品变成普通家电用了10年，而蓝牙应用从技术白皮书到走进普通人的家门要用多久？我们一起来期待。



贴身助理～PDA

看看这条消息。ATi发布新一代Imageon 3200系列，它支持更多特性，是目前最适合PDA等手执设备使用的最佳图形核芯。与其他产品相比，Imageon 3200构架更优化，耗电等关键指标也更优一层。这款产品具备增强的2D图形引擎，以提供更佳的显示质量和FPS速度；支持MPEG/JPEG解码，运行MIPS指令时比主流PDA的CPU快50%；它内置显存，可以在320×480像素高分辨率下采用双缓区模式；更优良的HOST界面，拥有高速带宽，并且支持如Intel、Motorola和Ti等众多CPU；Imageon 3200引擎具备可编程特性，可以针对不同LCD的响应时间做优化调整；它支持USB OTG核芯，使你轻松联接标准USB设备；具备可靠的数字SD卡支持；支持视频捕捉通道，可以外接其它视频设备。天呐，你能想像这是为PDA准备的产品吗？

当我们在好莱坞大片和海外广告中看着那些“成功人士”潇洒地使用PDA时，其实它早已悄悄来到您的身边。2002年的Computex大展，台湾省厂商的PDA团队组成了一道靓丽的风景线。大众公司的Pocket PC2002拥有Strong ARM 206 MHz处理器，支持CF与SD存储介质，支持蓝牙技术。华硕的Pocket PC2002机型MyPal A600采用的是XScale 400 MHz的处理器。Eten公司的Info Touch P600支持GSM/GPRS无线通信。Mitac公司的IP181-CFS把电话与PDA集成，更同时支持GPRS与CDMA。宏基的n20系列采用XScale 400 MHz处理器，支持IEEE802.11b网络。GVISION的P528/548系列支持MP3音乐播放。



就在截稿时得到消息，1996年红极一时的3D游戏《古墓丽影》如今已被制作公司EIDOS移植到PDA平台，完全可流畅运行，画面与PC并无不同之处，你是否感叹这些高科技产品发展得太快呢?!



快速通道～信用卡

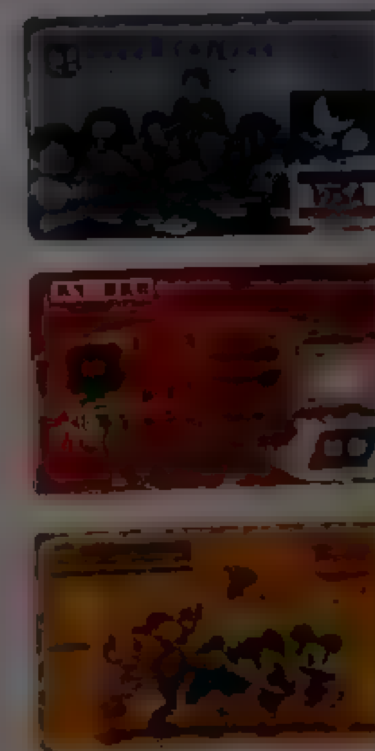
信用卡，1915年起源于美国。最早的发行机构并非银行，而是一些百货店、餐饮娱乐业和汽油公司。美国一些商家为招徕顾客，有选择地在一定范围内发给顾客类似金属徽章的信用筹码，后来演变为用塑料制成的卡片。顾客用它作为消费凭证并在发行筹码的商店和下属分号赊购并约期付款，这就是信用卡的雏形。

1950年，美国商人弗兰克·麦克纳马拉在纽约招待客人用餐。就餐后却发现忘记带钱包了。所幸饭店允许记帐，由此麦克纳马拉产生了设计一种能证明身份及具有支付功能的卡片的想法。他和商业伙伴在纽约创立了Diners Club（意为“用餐者俱乐部”），这就是大来信用卡公司前身，并发行了世界上首张以塑料制成的信用卡——大来卡。

1952年，美国加利福尼亚州富兰克林国民银行作为金融机构首先进入发行信用卡的领域，由此揭开银行发行信用卡的序幕。1959年美国美州银行在加利福尼亚州发行美州银行卡。此后加入发卡行列的银行越来越多。到60年代，信用卡受到社会各界欢迎并得到迅速发展。它不仅在美国，而且在英、日、加拿大及欧洲盛行。从70年代开始，香港、台湾、新加坡、马来西亚等国家和地区也开始发行信用卡。国际上比较知名的信用卡组织有以下几家。

威士国际组织（VISA International）：它是目前世界上最大的信用卡和旅行支票组织。其前身是美洲银行信用卡公司。1974年美洲银行信用卡公司与西方国家的一些商业银行合作，成立了国际信用卡服务公司，并于1977年正式改名为威士国际组织，成为全球性信用卡联合组织。威士拥有VISA、ELECTRON、INTERLINK、PLUS及VISA CASH等品牌商标。和一般人印象不同，威士本身并不直接发卡。它的信用卡由参加该组织的会员（主要是银行）发行。目前它拥有会员2.2万余家，发卡逾10亿张，商户超过2 000多万家，联网ATM机约66万台。

万事达卡国际组织（MasterCard International）：全球第二大信用卡国际组织。它的前身是1966年由美国加州一些银行成立的银行卡协会（Interbank Card Association）。1970年首次启用Master Charge名称及标志，统一各会员银行发行的信用卡名称和设计。1978年再次更名为现在的MasterCard。万事达旗下拥有MasterCard、Maestro、Mondex和Cirrus等品牌。和威士一样，万事达组织本身也不直接发卡而由下属成员银行操作。目前其会员约2万家，拥有超过2 100多万家商户及ATM机。



其他著名的信用卡组织还包括美国运通国际股份有限公司（America Express）、大来信用证有限公司（Diners Club）和JCB日本国际信用卡公司（JCB）。

今天，作为e时代的新新人类，拥有一张信用卡就代表着拥有了最方便的支付方式。无论是参与网上竞拍，还是在线支付自己喜爱的共享软件注册费，抑或缴纳各类日常费用，信用卡都是最快捷方便的结款方式。怎么样，还不快去申请一张自己的信用卡?!

十大经典文章

夏末秋初

【刊登时间】1999.12~2000.1
【文章作者】形像
【精彩片断】

——最早知道有尼采这号人物，是从鲁迅的文章里。后来才发现鲁迅原本并不讨厌尼采，甚至似乎还有那么一点佩服他，至于为何非要在文章里骂他不可，我想是风格使然。

这和不满于现状的小青年偏要写出通篇都是龙与地下城的文章，是一个道理。

——我就是不明白，为何她站在骷髅身边，会笑得如此开心。我常常在想，若她身边所站之人是我又如何，但又想到我既非骷髅，又不可能吸烟，恐怕是没有机会了，也果然如此。

——可看来看去再怎样也不过是两条长腿而已，即使白里透红，也未必与众不同。于是，在想明白这一点后，我这唯一的街头消遣，也被剥夺了。由此可见，清醒这种东西，是永远都不可能让人产生愉悦的感觉的。

——或许是因为她那种只会让人联想起动物园笼子的笑法，我们两人都不再言语，而将注意力转移到了正在进行着的游戏上面。这时正是一个高潮，屏幕上硕大无比的敌军总部多少有些暴力倾向地发射着使我肾上腺激素处于过量分泌中的子弹、导弹和激光束。

——九月的阳光从高处洒下，将树叶的向阳面染成了金色，而同时透过眼睫毛产生的光晕更是令人目眩。铜币在阳光里翻滚着，似乎连阳光也跟着旋转起来。

我正要伸手去接住下落的铜币时，却被一双手蒙住了眼睛。

那是一双冰凉的小手，它那声音仍有几分沙哑的主人在我耳边轻声问道："Uncle，能告诉我现在几点钟了吗？"

铜币掉在地上，发出叮当的清脆声响。

我想我的心情不算太糟。如果可以的话，我希望能够微笑。

【编辑笔记】

这是《家游》读者们在来信和论坛中最频繁提及的文章，被普遍认为是历年来文渊阁栏目的最佳作品，也是游戏文学作品中的典范。简单地说这是一个爱情故事，除去故事的地点发生在街机厅，似乎没有更多与游戏相关的内容。当初考虑是否刊发这篇作品时，我也是犹豫再三。使我下决心的，不仅因为小说生动描述了在游戏伴随下成长的一代的价值取向和生活方式，也不仅因为作者的构思和文笔在同期作品中确属上乘，更因为我自己在阅读之后有了一种真切的感动。由于一时的迟疑滞后了刊登时间，使得这篇小说的连载成了跨年度并且跨世纪的"奇观"，这倒是始料未及的。

形像此前发表的《腐烂生存》，此后发表的《白发魔女》、《月之漫步者》、《高校事件》等也是精心之作，深受广大读者的喜爱。■

Rage Racer（并非攻略）

【刊登时间】1997.4
【文章作者】户愚吕兄弟
【精彩片断】

——这只是一个熟悉的冬日清晨，而这条与东京湾防波堤并行的公路，以及路边这张略显斑驳的长凳，也是我所渐渐熟悉了的。四天来一直是它们在陪伴着我一起来迎接朝霞中那既熟悉又陌生的身影，但胸中这一缕兴奋与焦躁相织的复杂心绪，却只能是属于我一个人的。

——不知不觉地，我与丽子的初次见面已是一年前的往事了。这一年对我来说，无非是买车、换引擎、比赛、拿奖金这四件事的循环往复而已。要在一年前的我看来，这一切简直是无聊透顶，然而事实上这一年是我经历中最充实、最愉快的一瞬。当年那种被自己称为"无聊的韧性"的东西，已经变成了真正男子汉才拥有的坚强的毅力。



——比赛伊始，形势便已明朗，其实这只是我和她两个人的较量而已。然而在最后一圈，已抢得先机的我犯了一个致命的错误：将自己高贵的车头撞上一辆菜鸟卑劣的臀部，而丽子则迅速地超了过去。怎么办？前面只有两个弯道了，难道说就这样放弃了？绝不！正因为我爱上了丽子，爱上了速度，所以我必须超越丽子的极限，超越速度的极限！加速，上挡，再加速，再上挡……我这才明白了自己体内积蓄的疯狂和野性是多么的恐怖。

——如果你曾经去过皿中，会发现校门口所对的电线杆上还留着一行小字："A new race is on 户愚吕·永濑丽子"

那是我们爱与速度的告白。

【编辑笔记】

这篇文章当初刊发时并未出现在游戏文学栏目中，而是淹没在若干电视游戏的攻略前瞻之间，却被诸多读者怀念至今，奉为经典。Rage Racer是较早引入虚拟偶像概念的游戏，永濑丽子的笑靥不知打动过多少玩家。文章采用了较为常见的代入写法，将户愚吕对爱与速度的追求融入部分游戏内容，文字朴实无华，但感情充沛，真挚动人。强烈的共鸣感是读者喜爱这篇文章的主要原因。

户愚吕兄弟是北京著名的兄弟玩家，曾发表过《生物危机》、《Wild Arms对话》、《VR战士vs铁拳不完全对比研究》、《RPG制作3详解》等精彩文章，才华横溢，时有奇思妙想。■

网络游戏联军

【刊登时间】1995.10~1996.1
【文章作者】星河
【精彩片断】

——正当我全神贯注，潇洒射击时，突然发现自己的血减了，我马上意识到自己中弹了。难道是程序有变？我惊恐万分，连忙向前寻找，可四周寂静无人。莫非我真的已经手生眼花，发现不了打黑枪的敌人？这时，我又中了两枪，象征生命的鲜艳血条迅速跌落下去。我突然有所醒悟，急忙回身，只能瞥见台下士兵的身影麇集晃动。

——我们处在一个社会安定的时代，一个经济繁荣的时代，一个没有英雄的时代。我并不想追求什么刺激，只想随遇而安地玩几出游戏。可现在，我必须挺身而出。因为我的战士们——或者说曾经是我的战士们——正在网络中生死未卜。

——呈现在我们面前的是一个从原始人类集体无意识的黑暗深层中挖掘出来的恶梦。一群群上下飞舞的"火骷髅"迎面扑来，而且狰狞令人骇然。

我们象征性地互相协助着攻上堡垒，从里面向外射击。其时所有队员均已沐浴在我所提供的双重密码保护之下。但我的头仍开始发晕，看来即使无所顾忌，也决不能肆意杀戮；面对一排排如多米诺骨牌般倒下的敌群，我仿佛喝醉酒一样，只想呕吐。

——我没为这事儿多费脑筋，走进机房打开电脑。目前我正打算静下心来搞一个心理测量表的设计。然而我刚刚开始调试机器，一个信号便强行中断了我正在执行的命令，并随即打出一行诡秘的字迹

"愿意做'网络游戏监督员'吗？"



【编辑笔记】

这篇小说是著名科幻作家星河的早期作品，也是他在《家游》的处子演出。小说以校园网上基于DOOM的联机游戏为背景，开同类题材小说之先河。在网络日趋普及的后来，与之相似的科幻作品和游戏文学作品层出不穷。科幻评论家郑军认为，这是中国网络科幻小说的先驱。

星河本人认为这并不是他最满意的作品，也不是一部纯粹的游戏文学作品。然而这部小说诞生于1995年，让很多读者第一次了解到网络的初步概念和它的迷人风采，并开掘出一片全新的创作土壤，意义非比寻常。同时，《家游》的文渊阁栏目从此在优秀作品的扶持下奠定了基础，逐步成为杂志中最有特色和最受欢迎的栏目之一。星河也自此成为《家游》的重要作者，陆续发表了《梦断三国》、《网络浪漫》等脍炙人口的名作。■

乌鸦，别叫了



【刊登时间】1995.8
【文章作者】杨南征
【精彩片断】

——我们的电子游戏业方兴未艾，一片热气腾腾，黄金时代正在到来，何有"死水一潭"？

——我们想劝劝那位玩友，您的"血泪"如果不仅仅流在杂志上，也分一点流在电脑上，也许您能创造比他们更多的奇迹，让中国游戏创造者排行榜里也有您的一席之地，这不比空喊斥责来得更惬意些吗？

——希望游戏评论家们少泼些冷水，以便祖国大陆游戏业能更快地起飞。

【编辑笔记】

《乌鸦，别叫了》当年是回应《电子游戏软件》上《乌鸦，乌鸦，叫》一文的，这两篇文章所反映的事实和包含的观点，无论过去还是现在都是发人深省的。杨南征先生是国产游戏的先行者之一，同时，也是最先退出游戏行业的"先烈"之一。他在中国的游戏理论研究和游戏制作开发这两片荒漠上的耕耘，为后来者留下了宝贵的经验和教训。

杨南征先生的激扬文字更多的带有理想主义的悲壮色彩，在严酷的市场面前，中国第一代游戏制作人的梦想轻易地破灭了，甚至给旁观者以人真幼稚的感觉。然而尽管道路曲折，行途多舛，梦想总是会有人继承的。前辈留给我们的训导是，做梦不难，还要学会做事。■

惜哉！前导　壮哉！先锋



【刊登时间】1998.8
【文章作者】孙百英
【精彩片断】

——前导出事了！那几天，一些朋友忧心忡忡。身为玩家，谁不盼行业起步腾飞？同为业内人士，谁不为中国游戏软件业的未来担心？

——前导公司进入游戏行业是一种错误选择，因为年轻和缺乏经验。目前法律法规对猖獗的盗版活动显得软弱无力，政府的产业政策尚无具体的支持，这些使游戏制作和代理业难以生存和发展。对整个国产游戏软件市场而言，前景悲观。前导的变化不是资金问题，而是经营方向问题，高投入与低收益使公司作出战略性调整，很简单也很无奈。

——在中国做游戏确实很难，没有"钱"途，这是国内游戏人的口头禅。虽然我们都有一颗游戏的心，明知前途坎坷也要毅然投入。然而没有"钱"途就无法生存，这就是市场经济的客观规律。

——昨天，前导担当游戏产业的先锋，曾吹起雄壮的号角，身先士卒，冲锋陷阵；今天，前导作为市场经济的细胞，在全球游戏软件市场的争先游戏中，通关不利，半路出局。但这不是中国游戏产业的结局，因为还有你、我、他——这些大大小小的"玩家"。

【编辑笔记】

这篇文章由三部分组成：对当时前导公司新任总经理的专访，苗子的短文《游戏的心》和老编的综述。在那个时候，作为中国游戏产业首家专业公司和中坚力量的前导公司的突然退出，给业内人士和广大玩家带来的震惊和失望绝非今日可比。在经历了阵痛与反思之后，中国游戏人逐步摆脱了最初的狂热和冒进作风，开始脚踏实地的探索市场规律。

老编与"老边"同属国内游戏业的开拓者，英雄相惜，情深意切。而苗子以资深玩家和前导一员的身份撰写的文字，更是感人肺腑；此后，"游戏的心"成了苗子的招牌，游戏圈内尽人皆知。■

猛虎之心：银河飞将Ⅲ攻略

【刊登时间】1996.1~1996.2
【文章作者】梁华栋
【精彩片断】

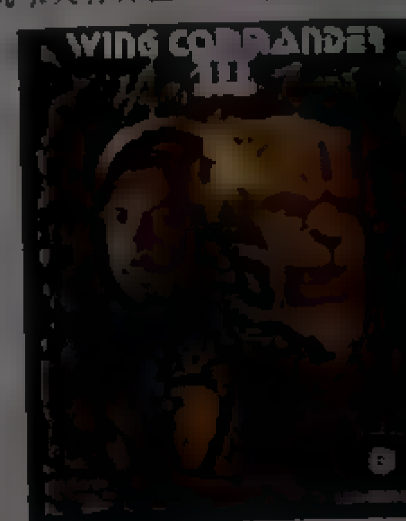
——While you sleep,they'll be waiting.

每当精疲力尽地降落在胜利号并返回DOS之时，这句平实的话语总是令我心头一震。在这一刹那，什么悲喜、荣辱和贫富似乎都已荡然无存，涌上心头的只有一丝温暖的、让人眼眶发湿的感动。是啊，在这个冷冷的现实之外，还有一群与你生死与共、心心相映的人们在静静地守候，而我们又怎能轻言放弃呢？

——攻克基拉西帝都的时候正值八月暑假，自己留在学校里没有回家。每天一大早就跑到朋友的寝室叩门（因为他那儿的IntelDX2/66很适合飞WC3），九、十点钟的时候再匆匆忙忙赶去打工的地方，为此抛弃了整整两个礼拜的早餐。现在回想起来，那时真是一段充实的日子。因为每天都会有空前的挑战，每天都会有令人感动的故事。所以，在八月十几号的时候进行那最后一战时我就对自己说，从明天起你不会再这么投入地生活了。

【编辑笔记】

这是杂志早期最优秀的情节攻略之一。国内《银河飞将》系列的玩家不算很多，但这篇文章不仅对玩家大有裨益，还使得没有接触过该游戏的读者也能深深沉浸其间，关注人物的命运和情感，堪称攻略写作的范例。



梁华栋当时还是一名大学生，凭借对游戏的热爱和执著，用这篇文章及其先后的一些优秀作品叩开了杂志的大门。虽然他在《家游》担任主力编辑之后仍有大量出色的文章面世，但终究由于"转职"的变化，这样真正言为心声的赤诚文字也是为数不多的。■

特别企划 FEATURES

给你一个买正版的理由

【刊登时间】2001.3
【文章作者】罗东东
【精彩片断】

—“变巨”，是中国历史上一位伟大的政治家和军事家。

“变巨”就是“曹操”。不管你使用的是什么内码转换工具，繁体中文版的光荣三国游戏里，总有一两个地方的“曹操”二字顽强地显示为“变巨”。

游戏软件商人宁愿为小小的台湾省去汉化出一款繁体中文版的游戏，而对千万计大陆玩家却视而不见。商人的算盘是精明的：“大陆玩家不买正版游戏，没有利润就没有服务，犯不着去做什么‘简体中文版’，他们只配用‘南极星’，只配看‘变巨’。”

这是所有使用简体中文的玩家的耻辱。

——如果一千万玩家每人买一份50元的正版游戏，那就是5个亿的销售额。

这个数字等于全球最大的电脑游戏企业EA两千年全年销售收入的七分之一，他会让整个世界的游戏开发商和经销商为之疯狂，他们将在第一时间做出简体中文版的游戏，然后祈求上帝为他们打开中国游戏市场之门

这笔钱，相当于贺岁巨片《没完没了》总票房的20倍，可以让一家公司在证券交易所上市，足以让这个以财富为准则的社会对游戏文化刮目相看；

更重要的是，它所制造的信心，会让强大的资金注入游戏业，让更多的精英聚会到游戏工业的旗下，足以启动一个崭新的中国游戏产业！

【编辑笔记】

或许杂志的卷首在很多时候是一个容易被忽视的角落，但这篇文章在读者中的反响远远超过了我们的想象。当正版游戏软件市场在微利时代举步维艰，当玩家对正版盗版话题已经厌倦甚至麻木，这篇文章用直白明了的现象和数字，再次向每个玩家发出了振聋发聩的叩问和号召。一些读者坦言，他们是受到这篇文章的感染而购买了自己的第一套正版游戏。

罗东东的理想主义情结也让一部分人无法理解或表示疑议，但其真诚直率的文字令人温暖。此后他在杂志和论坛上发表的许多文章都得到了读者的热烈回应。■

迷失心绪

【刊登时间】1999.2~1999.3
【文章作者】先觉
【精彩片断】

——死亡无论是真是假都会令人浮想联翩。“那个人到底是谁？”我看着下降的生命值，默默思索。“不知雪现在怎么样了，导师会不会告诉她我到癸名镇去的消息？她会不会象上次那样又白等了？我想告诉她我很默契——”

——“你们之间的关系就是没有关系，平淡得一塌糊涂。”淡淡的灯光照在班头脸上，映出他那一脸的苦笑。“你不过纯粹是一个生活在自己的幻想中的人而已。你把游戏与生活完全弄混了，可以说，你已分不开现实与虚幻。你已迷失了你自己！”

——“是否求生？”计算机一如既往地问候。

我心头一片空白，轻轻地按下了字母N。

“所有资料将消失，继续吗？”

我向后躺在长椅上，看着这最后挽回的机会。“是否每一个想要自杀的人都会经过这一幕呢？”我不禁感到自己行为的疯狂。

光标在是与否间不停地来回疯狂切换。骤然身后伸来一只手拍在我肩上，我全身一震，下意识地按下了一个键。

【编辑笔记】



这篇文章及其后续作品《伤别离》，描写了在校园网络游戏《游历江湖》内外发生的故事。游戏中的爱恨情仇和游戏外的爱情友谊交织在一起，结构明朗，文笔大气，突破了一般游戏文学作品沉溺于游戏情境的局限，同时展示了MUD的广泛流行和网络游戏图形化、多用户化的趋势萌芽。

在《中国游戏文学作品精选》一书中，石子这样评价了这篇小说：“《迷失心绪》可以说是文渊阁转型时期的代表作。它将这个迷失在科幻领域很久的文学栏目，拉到了游戏小说和游戏生活上来。”■

电脑游戏是“电子海洛因”?!

【刊登时间】2000.7
【文章作者】罗东东
【精彩片断】



——5月9日，中国最有影响的报纸之一——《光明日报》——以重要版面，发表了署名为“夏斐”，题为《电脑游戏 瞄准孩子的“电子海洛因”——由一位母亲控诉引出的暗访》的七千字长文。文章以记者夏斐三次暗访武汉电脑游戏室的过程为主线，揭开了武汉“地下电脑游戏王国”的层层黑幕，所暴露出来的事实令人震惊，发人深省。5月10日，武汉市政府根据该文所提供的线索，集中治理整顿了武汉市电子游戏娱乐场所，打击了一批不法经营者，广大市民拍手称快，取得了良好的社会效益。从这个角度来看，《电》无疑是一篇好文章。

然而，从另一个角度看，《电》又是一篇“糊涂文章”。

——《光明日报》是笔者非常喜欢看的一份报纸。当年一篇《实践是检验真理的唯一标准》，把思想解放的春风吹遍了神州上下。但是现在，对于同样是新生事物的电脑游戏，为什么却偏要置之死地而后快呢？诚然，电脑游戏不能与思想解放的滚滚大潮同日而语，但它也代表着新科技时代人类互动教育和健康娱乐的潮流，蕴含着无限的商机，更是文化教育事业必争的制高点。在中国，它还只是一株弱小的幼苗，也正是因为如此，它才经不起那样多的无端伤害和侵犯，它需要的是我们这个社会更多的关怀、爱护和扶持，让它可以长成造福于民的参天大树。

【编辑笔记】

《光明日报》的文章在当年成为社会各界瞩目的焦点，其中一些片面武断的结论对于“先天不足”的中国游戏产业不啻是一次沉重打击，对于社会舆论的误导作用加剧了“后天失调”的环境恶化。杂志适时推出的这篇文章，体现了专业媒体的强烈责任感，受到广大玩家的一致好评。

撰写本文时，罗东东刚刚成为杂志的编辑，以其在作者时代就广为人知的虬劲笔力和律师出身的严谨思路，为读者献上了《家游》改版后的一份大礼。■

高中时代

【刊登时间】2002.1
【文章作者】DHEW
【精彩片断】

——我一直记得那个夜晚，虽然已经忘了是玩什么，却一直记得那间在黑暗里若隐若现的小房子，那台靠墙的电脑和老板点烟时眼镜被笼在烟雾里面的样子，甚至连一个人坐车回去时那种无聊的感觉都记得清清楚楚。诸如此类的琐碎细节挥之不去，现在想想，或许因为那是我高中时代的最后一个通宵。

——我无法评价自己的高中时代，无法评价那种生活。当同龄人都在为跨越独木桥奋战的时候，我们却把时间精力抛在娱乐上。我尝试着给那种生活赋予某种意义，但无论怎么做都像是自欺欺人。我也不能用通用的价值观来衡量那段时光，因为如果那样的话，结论必然是整个高中时代失败透顶，那些狂热、那些投入、那些兴奋与激动都变得毫无意义。你知道，我是无法接受这样的结论的。

——我无法想象那无数的灯光下，又有着怎样的人生。是否有人经历过同样的狂热，是否有人曾为之感动，是否有人铭记那一切？……是的，在这里，我承认，那段时光是令我感动的。那消逝已久的，不再回来的一切，那些被淘汰的老游戏，那些如星散的老友，我把他们深深的刻在记忆中，用语言，用文字，用我所能想到的一切方式纪念他们。

【编辑笔记】

这是《家游》改版为全彩杂志后的第一期上，留给读者最深印象的文章。恬淡宁静的回忆中，似曾相识的人与事触动着曾经经历和正在经历高中时代的玩家的心。作者前后三易其稿，内容驳杂，线索迷离。在编辑文章的过程中，我情不自禁地想起了普鲁斯特的《追忆似水年华》，那种对记忆的珍重与正视，敦促我完成了这次难度极大的编辑工作。

DHEW的《继续砍树》、《世界尽头》、《人类的战争》等游戏小说也是一时传诵的名作，他作品中浓重的思辨色彩和感伤情绪打动了很多读者。■

特别企划 FEATURES

十大游戏预言

本文纯属虚构，与现实中的人物、组织和事件无关

2010年 法律



西班牙角色扮演游戏《最后的晚餐》

一名俄罗斯人日前因涉嫌使用盗版游戏软件被司法机关传讯，并被课以350卢布的罚款，这表明反盗版的利剑第一次挥向了个人用户。这名俄罗斯人使用的盗版游戏软件名为“The Last Supper”（最后的晚餐），系一家西班牙公司的产品，该产品首次使用了世界上最先进的隐蔽式注册码认证系统“契卡”，可以将使用盗版者的信息直接发往有关监控机构。具讽刺意味的是，开发该认证系统是一家俄罗斯软件研究所，对于自己的同胞成为首个“契卡”落网之鱼这一尴尬的事实，研究所主任波波夫·捷尔任斯基博士表示非常遗憾，但他也希望这次事件能唤醒民众的正版意识。另据报道，已经有多家电影、唱片以及互动娱乐业巨头向该研究所商洽购买“契卡”认证系统事宜。



波波夫·捷尔任斯基博士



“契卡”广告上了英国最大电脑杂志(COMPUTER)封面

2017年 学术

中国第一位互动娱乐学博士何为先在清华大学完成毕业答辩。何先生今年28岁，系清华大学互动娱乐学院讲师，同时兼任中国一家著名游戏软件公司的游戏策划人，他主持开发的数款游戏都得到相当好的市场反映，多次获得E3大奖。而其本人拥有的公司股票市值也达到了400万美圆，可以说是新一代知识富翁的代表。在被问及得到互动娱乐学博士头衔的感受时，何先生不无遗憾的表示，2010年，世界上第一位互动娱乐学博士在德国诞生，而我们晚了整整7年，不过他也表示，将会因此而更加努力，缩短中国与游戏发达国家的差距。



何为先博士在工作中



中国最高理工学府清华大学

2022 年 金融

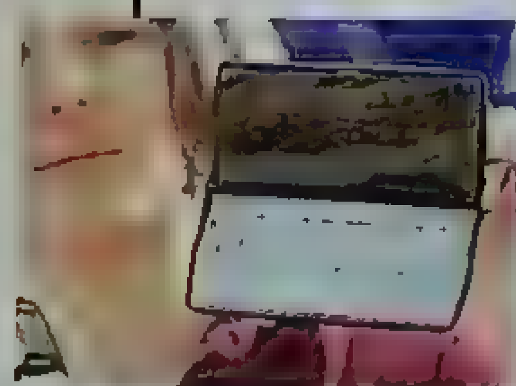
欧洲中央银行（European Central Bank）上个月推出刺激消费新政策　所有经欧洲网络游戏协会(E O G C)认证的网络游戏，其 ID 将被视为动产，可以做为银行贷款抵押使用。自该政策实施以来，全球已经有 24000 余位玩家用自己拥有的网络游戏 ID 获得了共 3 亿 5900 万欧元的贷款，其中最大的一笔贷款 60 万欧元被发放给匈牙利人查里奥斯库，他向记者表示，他将用这笔钱建造一个拥有 30 台计算机和 10G 宽带出口的网络游戏中心，来使自己拥有的 ID 继续升值。据估计，查里奥斯库名下的 47 个网络游戏 ID 总市值已经超过 500 万欧元。



被称为"游戏百万富翁"的匈牙利人查里奥斯库

价值 60 万欧元的游戏 ID

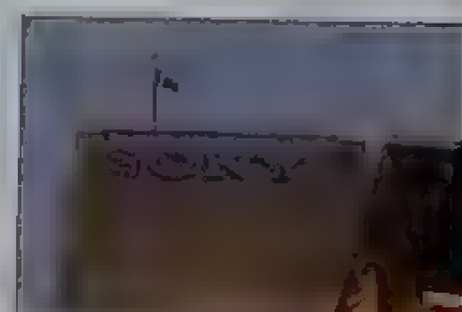
2027 年 科技


设想中的手机游戏机 SN



微软与西门子的巨兽联合

全球最大的电子游戏厂商，微软旗下的 MicroGame 日前宣布与手机巨头西门子合作，在今冬发售的 SIEMENS 9997、9998 等六种新款手机里，捆绑 X-BOX 2 游戏机的微型版本 SN（Sony'Nightmare，"索尼之噩梦"）。据悉，以上六款手机将采用微软自行生产的 700G 小容量微型硬盘，用户可以从互联网的 SN 专用网站上下载到多达上千款的 X-BOX 2 游戏的 SN 版本。MicroGame 的竞争对手 Sony 对此反映强烈，业内观察家指出，Sony 很可能在近期采取反击行动，与诺基亚公司提前推出 PS 4 的手机版本——BN（Bill'Nightmare，"比尔之噩梦"），并使用 IBM 公司的 1000G 微型硬盘作为存储介质。



另一业界大腕 SONY 对微软与西门子的联合反应强烈

2029 年 邮政

为纪念世界上第一套角色扮演游戏《阿卡拉贝》（Akaladeth）诞生 50 周年，加拿大邮政总局发行纪念邮票，一套 7 枚。图案分别是《阿卡拉贝》的作者理查德·盖瑞特像（0.05 加元），《阿卡拉贝》（0.10 加元）、《创世纪》（0.15 加元）、《巫术》（0.22 加元）、《魔法门》（0.43 加元）、《博德之门》（0.60 加元）和《暗黑破坏神》（1 加元）。



邮票第 7 枚：《暗黑破坏神》　邮票第 2 枚：《阿卡拉贝》　邮票第 5 枚：《魔法门》　邮票第 4 枚：《巫术》

2030 年 体育

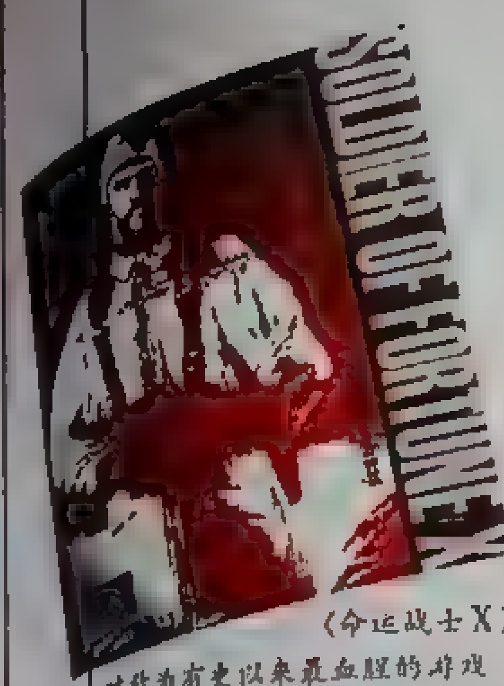
中国足协诉中国游戏者联合会民事侵权一案，日前经北京市高级人民法院一审判决，以中国足协全面败诉而告结。2030 年虚拟世界杯足球赛（VR FIFA 2030）中国队的组队权，以及亚洲区预选赛的主办权仍继续归中国游戏者联合会所有。自 2020 年虚拟世界杯足球赛举办以来，中国足球队已经四次闯入十六强，一次夺得宙斯杯。而另一支中国足球队在历次世界杯比赛中表现惨不忍睹，自 2002 年韩日世界杯打入三十二强以后，再无出线。因此，公众大都对此次判决结果表示满意。但是中国足协发言人表示，他们不会接受这一"显示公平"的判决，并将继续向最高人民法院提出上诉。


为中国队加油的球迷



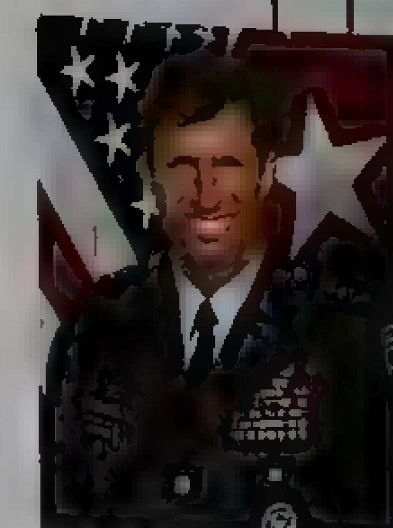
FIFA2030 虚拟世界杯足球赛海报

2033 年 军事



《命运战士 X》被称为有史以来最血腥的游戏

美国海军"海豹"特种部队秘密与 Raven Software 合作，以臭名昭著的暴力 FPS 游戏《命运战士 X》（Soldier of Fortune）作为士兵电子培训教材的丑闻被新闻界曝光。在这次"海豹门"事件中，已有三名美军高级将领引咎辞职。美国国会一个专门调查小组已经进驻"海豹"特种部队训练基地圣迭戈市郊科罗拉多岛。调查组成员，众议员马丁·费拉伦斯日前对新闻界表示，用如此血腥的电脑游戏训练普通特种兵是"不可容忍的"和"无法想象"的，调查组将对此事做"彻底调查"。据悉，到目前为止，五角大楼和 Raven Software 方面尚未对这一事件发表任何评论。


在"海豹门"事件中辞职的美军将领希威斯


美国国会着手开始调查"海豹门"事件

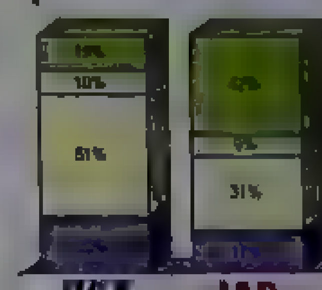

号称"国家匕首"的"海豹"特种部队

2040 年 贸易

美日新一轮贸易战在本周爆发。周一，美国政府以日本公司低价向美国倾销互动娱乐产品为由，宣布从即日起，对从日本进口的所有游戏实施"紧急进口限制"，对于超过限定配额的日本游戏产品征收高达 440% 的进口关税，而日方也在周三迅速做出反应，宣布对美国生产的游戏杆、拟真眼镜和模拟体验设备三种互动娱乐硬件产品加征特别关税。有统计数字表明，美日两国分别是对方最大的互动娱乐软件和硬件进口国，年贸易额总数达 3900 亿日圆。而此次的贸易战，必将对两国的互动娱乐业造成沉重的打击。

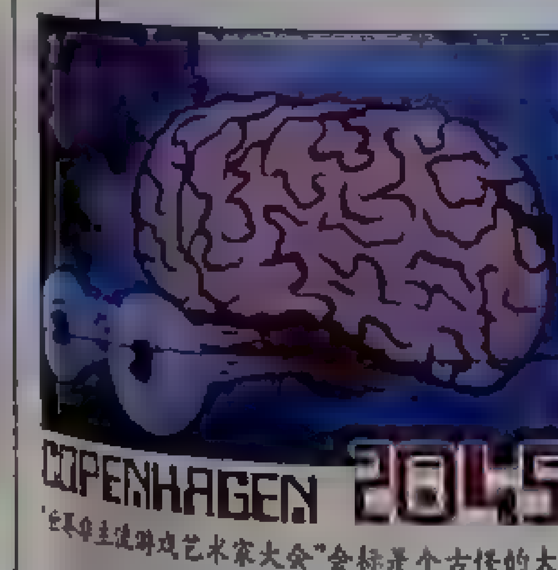


美国杂志上抵制日本游戏的宣传画



美日两国分别是对方最大的互动娱乐软件和硬件进口国

2045 年 艺术



"世界非主流游戏艺术家大会"会标是个古怪的大脑

第 3 届"世界非主流游戏艺术家大会"近日在丹麦首都哥本哈根举行，有来自 39 个国家和地区的数百名非主流游戏艺术家参加了这次盛会。作为与主流商业游戏斗争的组织，世界非主流游戏艺术家协会一直坚持"游戏艺术高于利润"的主张。在这次大会上，越南独立游戏制作人阮山山的作品《蛆》获得最佳非主流游戏作品奖，该游戏容量为 1.1M，将使用古老的游戏软件储存介质五寸软盘搭载 1000 份拷贝，在大会期间进行义卖，所得款项将全部用于捐助给那些贫困的非主流游戏艺术家们。

另据报道，被称为"最成功的商业游戏作品"的《最终幻想》系列也在本周推出了它的第 27 部续作，总容量为 15000G，耗资 12 亿美圆的《最终幻想 27 太阳帝国》。制作商史克威尔公司的运营总监坂口一男表示，《太阳帝国》预计总发售数量将突破它的前作创下的 4570 万份的记录，而"哥本哈根微不足道的阴云根本无法遮盖她伟大的光芒"。


非主流游戏艺术家们坚持自己的信念

2050 年 历史

日前在香港索斯比拍卖行举行的游戏艺术品国际拍卖会中，一套中国尚洋公司 1996 年出品的完整包装正版电脑游戏《血狮》，以 50 万美元的成交价格创造了此类艺术品的最高成交记录。据悉，该拍品的买主是一名不愿透露身份的神秘华裔男子。中国知名游戏收藏家曹斌认为，《血狮》之所以能拍出如此"天价"，是因为该款游戏销售量小，又加上使用者大都蓄意毁坏、抛弃，故存世量极少，曹先生估计，《血狮》的正版光盘存世量不会超过 30 枚，而完整包装版仅此一套，实为极品中的极品。


赤基游戏艺术品国际拍卖会现场

轩辕发刃剑气狂

从单机王朝到网络帝国

文/知秋一叶

轩辕剑系列开发至今，已经有十三年的历史，共八部作品问世，在华人游戏圈中成功地铸造起了“轩辕剑”的神话，成为中文RPG的经典系列，其中《枫之舞》、《云和山的彼端》、《天之痕》的动人情节已经在玩家心里留下了无法磨灭的深刻记忆。大宇公司和游戏开发小组DOMO也因为轩辕剑系列的成功而名扬海内，成为“精品游戏”的代名词。回首十三年，轩辕剑的历史就是中文RPG的发展历史。

轩辕剑

壹玖玖零年拾月

1986年，蔡明洪（蔡魔头）成立了DOMO小组（DOMO是日语发音“朋友”的意思，完整的含义是“一群好朋友，一同作游戏”）。这期间，国内接触到的RPG只有日式和美式两种。为了改变这种局面，DOMO小组开始致力于中文RPG的开发。蔡魔头语：“写一个中文的中国式RPG冒险游戏，这念头在我脑海已浮现很久”。1990年10月，在蔡魔头参军前夕，DOMO小组终于把《轩辕剑》一代完成。

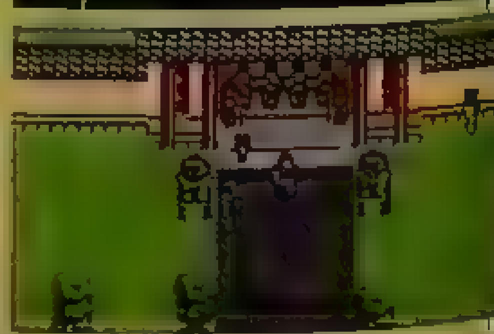
游戏讲述了盘古开天地之后，世间原本只有善恶两神所统治的神魔界，女娲造人后才开创了人类与神魔共存的时代。人类的快速发展和大量开垦缩小了神魔的生存空间，触怒了神魔界，妖魔突然开始攻击人类，摧毁一切人类所创造的文明。此时出现一位拿着轩辕剑的侠士，组织抗魔军压制妖魔的攻势。然而在善恶两神亲率妖魔联手夹击之下，抗魔军全部惨遭杀戮。从此人类只有生活在妖魔威胁的阴影下，直到十六年后的某一天轩辕剑侠之子的出现。



《轩辕剑》的情节简单，就是斩妖除魔，解开人、魔、神之间的纷争。游戏剧情转折较少，也没有悬念，不过细节部分如小倩的登场，也有出人意料之处。虽然如此，但轩辕剑系列以中国上古神话为背景，讲述人、魔、神之间曲折故事的游戏世界观在这里就已经确定。另外，还有一个有趣的现象：鉴于港台当时大红大紫的人气电影《倩女幽魂》，游戏的主角也相应设定为燕赤霞，同伴则成了小倩和宁采臣。



游戏秉承了当时流行的RPG界面和操作方法，战斗画面也很单一。法术、物品、武器、防具这些RPG必不可少的要素每类大概也只有不到十种。值得一提的是，《轩辕剑》是当时少有的支持VGA屏幕模式的游戏。全系列特有的精美山水画风格在这时也得以确立。



《轩辕剑》只在台湾发售，不过内地和香港的玩家当时都接触过此游戏。由于蔡魔头到了当兵的年龄，而当时DOMO小组包括蔡魔头、郭炳宏在内只有7人，所以游戏只做完了第一章，结尾故事并没有完成，总体看来也只是一个雏形，但是它确立了独特的“轩辕剑世界”这一游戏世界观。为以后续集的推出奠定了基础。另外，本作也打入了游戏王国——日本的市场。



轩辕剑贰

壹玖玖肆年壹月拾伍日



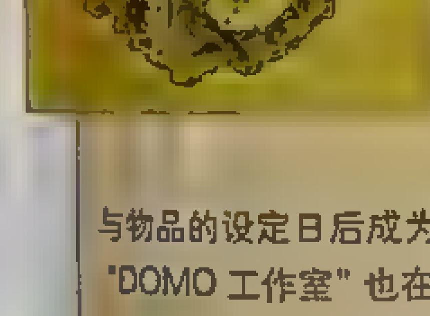


虽然DOMO小组其它成员在蔡魔头当兵的日子里一直坚持着《轩辕剑贰》故事提纲的创作，但是开发工作还是到蔡魔头当完兵后才全面开展起来。时隔4年，此时的DOMO小组已经是20多人的制作群体，“轩辕剑”系列的许多主力制作人员，如鲍弘修、罗国成、林克敏也在这时加入DOMO。1994年1月15日，《轩辕剑贰》以磁片和CD-ROM的双重载体形式在台湾发行。

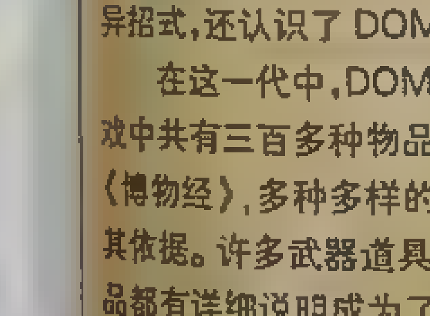




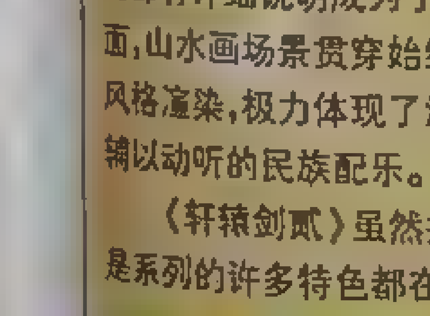
《轩辕剑贰》延续了一代的剧情，除了白狐化身的古月圣是新登场的人物，轩辕剑侠的后代何然（即燕赤霞）、满怀正义之心的年轻黑衣侠杨坤硕（即宁采臣）、被妖咒附身的美丽小姑娘江如红（小倩）都是一代的角色。四人追查当初人魔大战的经过，发现一个以轩辕剑侠为膜拜对象的帮派——轩辕帮。该帮的宗旨在于承继轩辕剑侠毕生斩妖伏魔的誓愿。同时一位自称恶神的妖魔为了维护人魔的均势，带来了一些前所未见、凶猛残暴的妖魔与妖兽，盘踞于火焰山区，与人类对峙。主角在壶中仙的帮助下最终打败恶神，却发现妄图吞并世界的原来正是壶中仙。最后，主角意识到盲目杀戮并非解决人魔神之间争斗不息的良策，因此转而寻求一种较为和平的方法。结局的剧情大转折出人意料，使全篇水准得以升华。同时，二代中何然、江如红、古月圣三人朦胧的三角关系也体现了游戏刻画感情要素的雏形。



在游戏系统方面，可以说“轩辕剑”系列从这时开始才有了完善的系统设定。人物基本参数分为生命、仙术、体力，法术和符咒第一次采用了五行属性，并且互相克制；装备上不同的武器有不同的攻击效果等。“炼妖壶”首次在游戏中出现，用炼妖壶组合怪物与物品的设定日后成为全系列的招牌菜之一。另外，有趣的隐藏设定——“DOMO工作室”也在这代中初次出现，通过它，玩家除了可以学到奇异招式，还认识了DOMO小组的诸位成员。



在这一代中，DOMO小组在强调中国特色上花了相当大的力气。游戏中共有三百多种物品，每一种的功用、名称、详细说明都是考证自《博物经》，多种多样的登场怪物，设定均参考《山海经》；符咒也有其依据。许多武器道具的外形都是参考原型。这些努力使得每个物品都有详细说明成为了可能，它也是“轩辕剑”的特色之一。画面方面，山水画场景贯穿始终，人物、怪物、物品图鉴，也全用中国水墨画风格渲染，极力体现了游戏强调的中国味道。同时随着剧情的变化，辅以动听的民族配乐。



《轩辕剑贰》虽然并不是使“轩辕剑”系列步入经典的一代，但是系列的许多特色都在这代中开始具有。



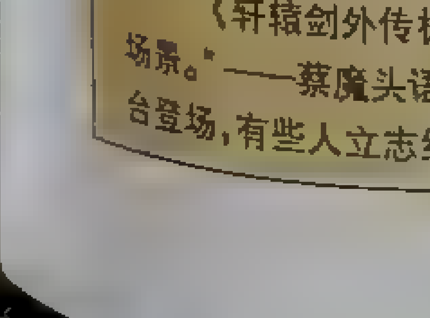
枫之舞

壹玖玖伍年贰月拾伍日



《轩辕剑贰》获得好评，于是DOMO小组再接再励，于1年后推出了《轩辕剑外传枫之舞》。之所以称作“外传”，是因为这部作品并未开发新的游戏引擎，而是用《轩辕剑贰》的引擎制作而成。但正是这部外传，使“轩辕剑”成为RPG经典的代名词。

“《轩辕剑外传枫之舞》并不是描写枫叶飘落的美，而是指战场上万支旌旗飘扬所造成的场景。”——蔡魔头语。时逢春秋战国，群雄割据，战乱不休，许多能人智士纷纷在这历史的大舞台登场，有些人立志终止乱世，有些人只为求名逐利……也有些人为了实践理想，不惜血洗天



下，一些神奇的思想家在设计战争武器时，发明了一种称为"机关人"的自动士兵，一个名叫蜀桑子的野心家却想利用这种机器发动前所未有的变乱……玩家扮演墨子爱徒辅子彻，在鬼谷子、公输般等异人的协助下，尽力阻止蜀桑子用炼妖壶吞没世界的阴谋。

《枫之舞》最吸引人之处，在于它的情节设定。DOMO小组此次共动用动员了一位企划，三位文编来铺述游戏剧本，故事情节和我们熟悉的中国历史结合了起来。把游戏事件与历史事件相结合，虚幻的主角和历史上的风云人物相结合，使得喜欢历史的玩家对它趋之若鹜，这也正是它大获成功的主要原因。从此以后，"轩辕剑"系列都开始沿用这种表现手法。

《枫之舞》设定的另一亮点在于"机关"的创造，机关人和机关兽参考了四川古蜀国三星堆文化遗址的出土文物，给人以巨大的神秘感，产生对古文明秘密的强烈向往。这一设定在系列后来的作品中得到了很好的呼应。

游戏画面多处采用当时先进的双层卷轴技术表现，背景色彩比前作表现，如大片的火红枫林，奔流不息的滚滚黄河。并且第一次出现了贯穿剧情的动画。游戏系统除了继承二代的优秀要素外，还增加了一些新的设定，使整个游戏世界更加丰富。支线任务全面增强，多而有趣。战斗中加入怪物互动，即一些战斗中会有怪物对话出现，依照不同选择会影响战斗结果，人物的新装备"护驾"，使得炼妖壶系统继续发展延伸，而在本作初登场的可成长法宝系统，也成为"轩辕剑"系列日后必不可少的要素。

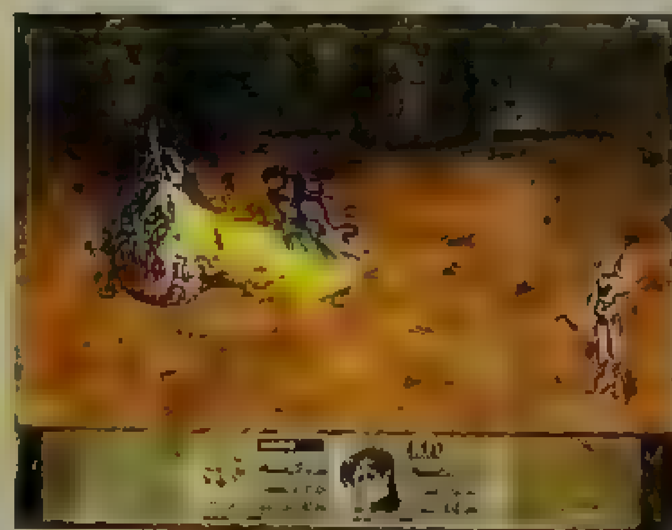
《枫之舞》在当时是如此的优秀，内地很多玩家是在那时通过它才认识"轩辕剑"这个系列的。它开创了系列出外传之先河，也使得"轩辕剑"每代必出外传成为传统。由于它的优秀表现，甚至后来有人总结出"轩辕剑"系列的外传必定优秀于正传的定律。另外，关于主角的名字还有一个小花絮：《枫之舞》的主角本来叫做"辅子撤"，但一度玩家中却流传了"辅子彻"的叫法，此后有玩家向DOMO求证，DOMO才出面承认"辅子彻"的叫法是他们一位成员的误称所致。

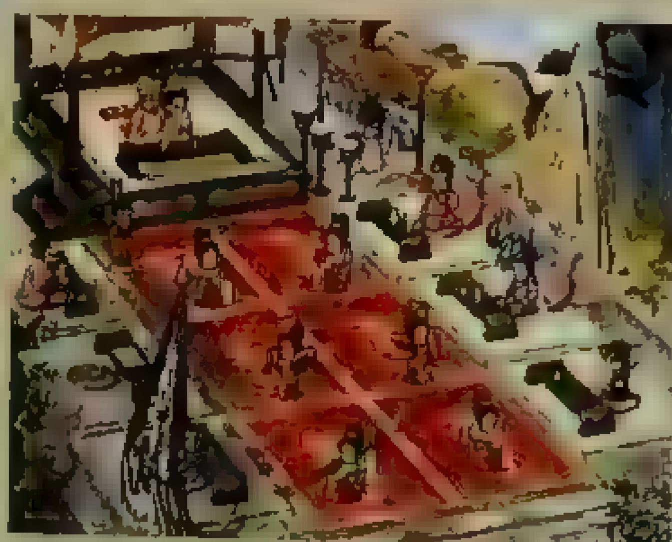


轩辕剑叁

早在《枫之舞》完成之时，蔡魔头就承诺"轩辕剑"一定会出三代，并且会以全新的面貌展现。四年后，他果然兑现了这个承诺。耗时将近2年的《轩辕剑叁云和山的彼端》终于在这一年发售了，随着DOS时代的结束，轩辕剑也首次登陆WINDOWS平台，并以当时罕见的4张光碟的大容量出现。

中国的传说年代，人魔之争时，人类使用一把神兵利器——轩辕剑，屡败魔族，创世神认为人类与魔族无法共存，于是再从浑沌中创造新天地，将魔族移居到别的世界，结束了传说时代的战争，开始人类世界的历史。这些传说，随著时间逐渐被人遗忘，中国到了文化鼎盛的时代——唐朝。大唐文化从举世闻名的丝路传到世界各国。《轩辕剑叁》的故事，就从中国以外的地方开始，讲述法兰克王国的骑士赛特，受命到东方寻求战争常胜不败之法，即到"云和山的彼端"寻求"道"的故事。《轩辕剑叁》探讨的是东西方文化的碰撞，将游戏的思想升华到了前所未有的高度。赛特在寻求"道"的过程中，也在寻找人生一系列问题的解答，亲情、友情、爱情，何轻何重，人道、天道、魔道，孰是孰非，东西方的文化给了他不同的答案。剧情的高潮是慧彦舍身阻止战争那部分（据说许多玩家在这里流过泪），从慧彦的身上，赛特发现了自己问题答案，并最终挫败魔族妄图吞灭人类世界的阴谋。



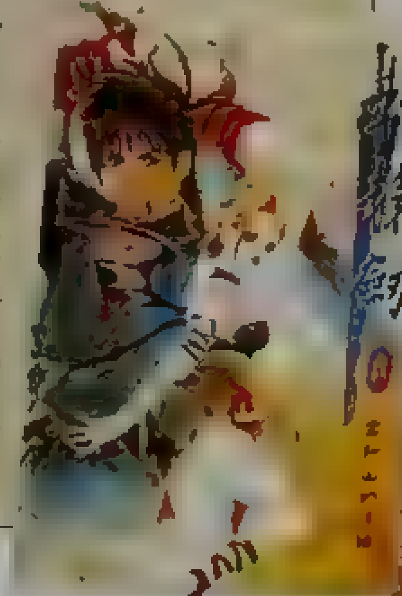


《轩辕剑叁》给人最直观的感觉就是"震撼"，本代作品中，DOMO小组参考了文史、地理、哲学、军事等内容的典籍共计94本，别出心裁的将中国的上古神话与西方神怪传说巧妙地结合，使得《轩辕剑叁》成为一部舞台背景横跨欧亚两洲的史诗级巨作。游戏总共有四百多张大小场景图，中国、欧洲和中东的古建筑都是参考了相关文献原汁原味呈现。游戏对世界历史和中国历史都涉及很深。比如欧洲中世纪教会，十字军东征，大食与大唐的战争，安史之乱等。近40位登场人物角色中，更是中外名人荟萃。对世界史有所了解的玩家都对《轩辕剑叁》格外钟情。此外，游戏引用和改编了古代诗词歌赋100余首，表现了DOMO小组深厚的文化功底。可以说，《轩辕剑叁》是全系列文化氛围最强的一作。

本代由于采用新引擎、新平台，制作小组的创意得到充分的体现。画面表现秉承一贯唯美的山水画风格，并有飞跃式的提高。东西方各民族不同风格的配乐也成为本作一个亮点。战斗方式由面对面的回合制变为半即时制横版对战，战斗场景同样精美无比。大地图人物首次采用Q版造型。游戏系统方面，支线剧情与隐藏物品丰富有趣，法宝系统确立并相应增强，新出现的绝技系统、神魔异事录，也都在以后的"轩辕剑"系列中得以保留。由于涉及西方魔怪，炼妖壶的使用稍有一点改变。另外，本次DOMO工作室除了增加搞笑内容外还有收集小组成员签名板的任务。

白璧有瑕，《轩辕剑叁》前期在欧洲、中东部分剧情丰富饱满，相对后期中国部分剧情过少，支线也几乎没有，使得剧情给人虎头蛇尾的感觉。造成这种现象，除了前后对比差异，DOMO小组赶游戏档期也是一个原因。在众多玩家强烈的呼声中，2000年春节期间，DOMO小组推出了一个容量7MB，资料片形式的"《轩辕剑叁》新春贺礼更新版"供玩家下载，增加了中国部分支线剧情，打完最终魔头蚩尤后还会出现魔头牛魔王。这可以说给《轩辕剑叁》划上了完美的句号，甚至令很多早已通关的玩家又重新开始玩起来。

《轩辕剑叁》是整个系列的巅峰之作，成为当之无愧的经典，也为DOMO小组赢得了很多游戏奖项。同时，从这一代作品起，"轩辕剑"开始在内地正式发行简体中文版本。以《轩辕剑叁》为蓝本绘制的漫画也在香港制作发行。



天之痕

《天之痕》是继《枫之舞》、《轩辕剑叁》之后的又一个高峰。按照DOMO小组的说法，《天之痕》的推出是为了响应玩家希望玩到一部有《轩辕剑叁》的效果并完全以中国为背景的"轩辕剑"作品的提议。由于采用上一代的引擎，所以DOMO此次把主要精力都用在了吸引人的剧情上。

故事发生在《轩辕剑叁》之前一百五十年的神州大地上。当时正值隋朝年间。北朝隋文帝在消灭了南朝陈国后，结束了分裂的南北朝时期。陈靖仇是陈国后裔，在襁褓时代隋朝四处搜捕陈国遗族时，他的师父陈辅牺牲了自己的孙儿，冒险将陈靖仇救出。陈辅复国的愿望全落在幼小的陈靖仇身上（陈靖仇之名，即是"靖北虏，复国仇"的意思）。师父四处寻找传说中能让人获得天下的五样上古神器——伏羲琴、神农鼎、崆峒印、昆仑镜、女娲石，打算收齐它们，以它们的力量来复兴故国。《天之痕》故事，就随着这场艰辛的复国之旅，逐渐展开。

《天之痕》与正传的故事相互呼应，交待了若干前作在中国部分未交待的情节，以及两代人物宇文拓、宁珂与赛特、妮可的关系。并有《轩辕剑贰》中何然、古月圣，适度穿插于故事间。游戏剧情刻画独到，全篇围绕着神话时代流传下来十种上古神器——钟、剑、斧、壶、塔、琴、鼎、印、镜、石逐渐展开，主角由被迫的复国梦想到对抗宇文拓的野心。一个个的谜团层层剥开，庞大的剧情缓缓展露，最后真相大白。宇文拓原来是宁愿自己背负恶名也要挽救苍生的人，而一直帮助主角的宁珂却是幕后魔头。这与《轩辕剑贰》的结尾转折有着相似之处。同时，这也明确了"轩辕剑"的一个思想主题：每个人都有自己追求的梦想，不到最后一刻，没法说清究竟谁对谁错。这一思想在日后的作品中也得到了体现。此外，感情戏也在这一次的故事之中担任了重要的比例。游戏第一次采用了两重结局，但是任何一个结局都有着一个让人心碎的遗憾，以至于大家一直流传着有所谓"完美结局"的第三种结局，这正是《天之痕》玩家对游戏的美好愿望的体现。





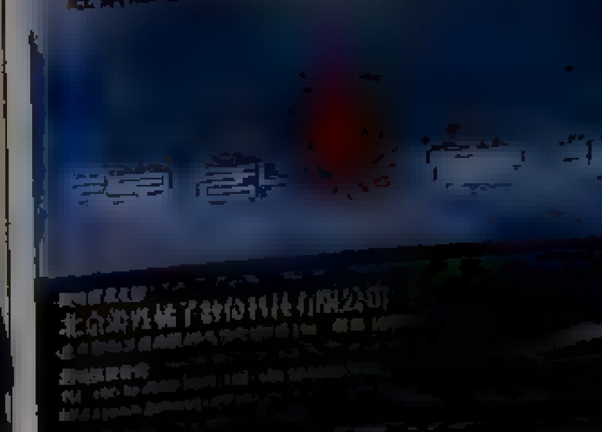


本作的另一个亮点是成功塑造了宇文拓这个人物。由于广大玩家对他的喜爱，他不但多次成为票选最受欢迎历代男主角第一（虽然他并不是男主角），也成为台湾玩家COSPLAY的热门人选。很长一段时间内，大多数玩家一直认为《轩辕剑叁》的赛特是宇文拓转世，他们认为赛特和妮可的感情就是宇文和宁珂感情的延续。但是后来经过求证DOMO小组，才知道赛特只是设定为宇文拓的后人而已，并非转世。广大宇文FANS失望之余，还是坚持着转世的说法。

《天之痕》的游戏画面将唯美2D发挥到了极致，场景美仑美奂。即将推出的经典游戏续作《仙剑奇侠传Ⅱ》也采用了它的引擎制作。游戏中伤感的主题曲，增加了结尾的悲剧色彩。系统较《轩辕剑叁》变换不大，只是为增加游戏乐趣而新增了喂养符鬼系统，并相应配以桌面电子宠物。DOMO工作室此次的任务是寻找失落的小组成员。

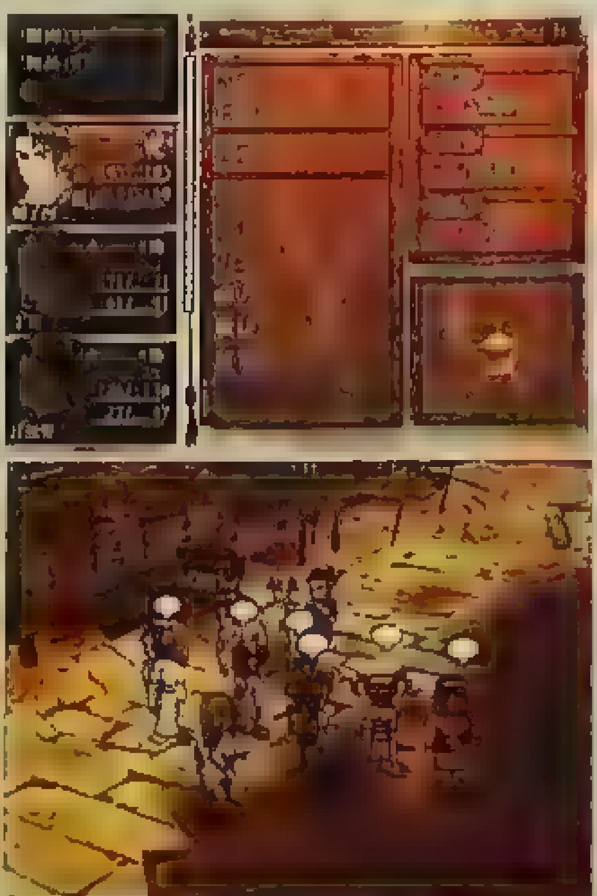
整体上说，《天之痕》超越了前作《轩辕剑叁》，尤其是感情的刻画等方面，至今仍令玩家津津乐道。





轩辕伏魔录

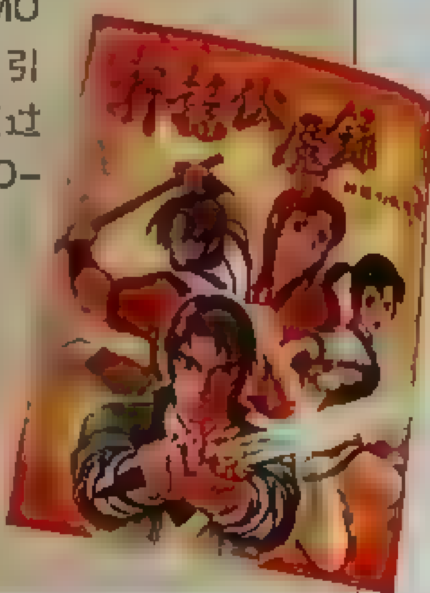
轩辕剑系列已经成为金字招牌，DOMO小组不愿它只局限在RPG上，准备为轩辕剑开拓另一片天地。DOMO早在开发《天之痕》时，就已经投入一组人力研究新的3D游戏引擎。在《天之痕》上市后3个月，就推出了轩辕剑系列的战略版——《轩辕伏魔录》。



《轩辕伏魔录》的剧情设定采用所谓“无责任历史设定”的方法，即抛弃了历史背景，纯粹采用凭空创造的幻想时空作为游戏舞台。DOMO小组还特意请大宇的另外一金牌集体——制作《仙剑奇侠传》的狂徒小组担任编剧顾问。游戏讲述墨家少年辅子洵追查师门被灭、炼妖壶被盗的事件，一路结识了几位志同道合的伙伴，风雨同舟，最终挫败狐妖阴谋，夺回炼妖壶的故事。故事的起缘与《轩辕剑贰》有较大的关联性。虽然玩家熟悉的“炼妖壶”、“轩辕剑”都有登场，但因为作为游戏特色的历史背景没有了，玩起来总感觉缺了点什么。

《轩辕伏魔录》的游戏类型是R SLG，即结合了角色扮演和战棋的游戏类型，分为“村庄模式”与“战斗模式”。人物造型采用2D制作，场景、动画等使用3D技术。但3D场景实在无法和玩家心中根深蒂固的唯美2D场景相比，且DOMO小组第一次使用3D做游戏，技术还不足很成熟，贴图错误时有出现。这也成为玩家抨击《轩辕伏魔录》的主要火力所指。

作为一款SLG来说，《轩辕伏魔录》还是有它的特色的。“轩辕剑式美工”绘制而成的2D人物造型非常漂亮，战斗中，可以任意旋转视角，并选择视点距离及角度，独特的五行时间轮系统和参考自上古神话的召唤兽系统，都增加了战斗的乐趣。另外，游戏中通过和村庄NPC对话得知，由于赶工，本作中DOMO工作室不会登场。



由玩家的反响来看，《轩辕伏魔录》是DOMO小组的一个失败之作。两线作战导致制作仓促，引擎不成熟，剧情老套，隐藏要素少，关卡难度过低。另外，广告打得太厉害（在《天之痕》的DOMO工作室中，小组成员就在卖力为《轩辕伏魔录》宣传了），致使玩家的期望过高，失望也是不言而喻的。很多玩家甚至不愿把它看作是轩辕剑的系列作品。但从现在来看，《轩辕伏魔录》为“轩辕剑”系列开辟了新思路，也给DOMO小组制作《轩辕剑肆》积累了宝贵经验。

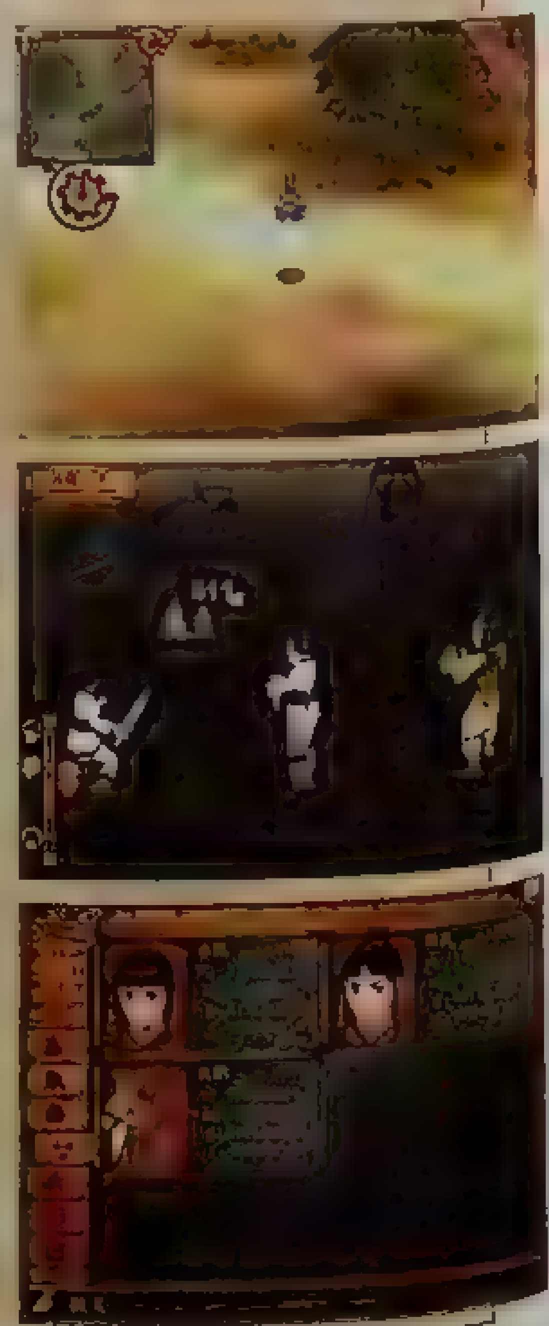
轩辕剑肆

DOMO小组永远不会停滞不前，2002年是轩辕剑创新的一年，技术上的一次重大革新，使轩辕剑又走在了中国游戏时代的前端。

《轩辕剑肆》最显著的变化，莫过于新的3D引擎。此次DOMO小组毅然放弃2D采用3D引擎，但是从公布这一消息开始，就遭到部分玩家的非议，玩家无法接受以唯美著称的“轩辕剑”变成了有棱有角的3D画面。但是3D技术丰富了制作者的表现手法，比如表现古代超科技文明的巨型机关，表现人物对话时的动作表情等（《轩辕剑叁》中很多诗句就因为无法表现角色边朗诵边动作的情景而遗憾的删除了）。虽然游戏画面不如传统的2D画面唯美，但是DOMO小组成功的在3D模型上表现了中国水墨画特性，并表现了更丰富的特效。可以说，DOMO小组的这次大胆尝试是成功的。

喜欢系列第三作《轩辕剑外传枫之舞》的玩家这次格外兴奋，因为《轩辕剑肆》是延续《枫之舞》的战国诸侯争霸之后的故事，这时秦朝刚消灭战国六雄、完成“大一统”霸业。《轩辕剑肆》不但故事背景延续了《枫之舞》的若干相关设定，而且《枫之舞》中受欢迎的角色辅子辙、纹锦、鹞鸠疾鹏也都以不同的面貌在本作登场。在《枫之舞》中崭露头角的“机关术”这次也得到全面的发挥，成为游戏的一个主题。《轩辕剑肆》的主角水镜是一位年轻的墨家弟子，她目睹墨家在秦人不断围剿下，逐渐步入没落、败亡的惨状，不禁焦心如焚。为了挽救墨家奄奄一息的灭亡命运，水镜决心勇敢地无视墨家禁令，去私下探索研究的两百年前失传古科技——“机关术”。由于机关术的研究，她慢慢又无意间接触到了另外两股更加神秘的古文明力量，亦即华夏上古时期的“云中界”力量，以及古代神秘蜀文明的超科技终极兵器“黑火”。这三股彼此互相纠结的力量，将故事慢慢引导进入冲突的高潮。如果说《轩辕剑叁》的主题是“道”，《天之痕》的主题是“情”，那么《轩辕剑肆》的主题则是“义”。

游戏系统也发生了很大变化。“天书系统”是一大创新，为了迎合剧情，此次取消了炼妖壶，取而代之的是在剧情中获得的一本天书，并随着剧情不断增强功能。玩家通过它可以建造“天书世界”，并收集怪物、建造建筑、生产物品、学习法术、召唤护驾，增加了游戏的可玩性。我们可以把天书系统看作是炼妖壶的增强版。游戏的战斗变成了类似《最终幻想》的全景画面，给人以强烈临场感，首次出现主角可骑乘工具；此次还首度增强了重复游戏性，即有些任务是必须通关一次才能达成的。另外，DOMO工作室此次也隐藏在天书中。



值得一提的是，此次DOMO小组成立了专门制作游戏动画的“多魔映画”部门，《轩辕剑肆》极具魄力的片头动画，和大量高水准的过场动画都是出自这个部门。《轩辕剑网络版》的宣传动画也由“多魔映画”专门负责制作。

由于赶档期的原因，《轩辕剑肆》删除了部分剧情。使得大家感觉剧情虽然精彩但却长度不够，也有玩家批评人物刻画不够饱满。DOMO小组在2个月后推出了一个容量10MB补丁形式的资料片，增加了不少支线剧情。

《轩辕剑肆》着眼于宏大的民族历史的背景，塑造起恢弘而内涵深远的游戏意境，无论在港台还是内地，都成为极畅销的中文游戏作品。同时还引发了“轩辕剑”文化的潮流，由官方授权的同题材小说、漫画也都陆续出版。

轩辕剑网络版

网络游戏成了近年游戏市场的主流，DOMO小组在《轩辕剑肆》单机游戏的基础上，经过一年的筹划，汲取了目前市场上大量网络游戏的优点，开发了“轩辕剑”系列的网络游戏——《轩辕剑网络版》。

网络版的故事背景设定在《枫之舞》的时代之后，是一个发生在炼妖壶中的奇幻世界。化身自女娲“九黎壶”的壶中仙，想根据自己的理想矫正神州世界的发展，但是由于思想过于激烈，不为世人所容。于是，轩辕剑的历代继承者，一再的阻止他。在与轩辕剑数番交手后，壶中仙元气大伤，一度被禁锢起来，他自己建立的壶中理想世界在他离开的这段时间也起了重大的变化。眼看着苦心经营的理想国度遭受破坏，被解救回来的壶中仙不甘于理想的破灭，邀请了许多来自真实世界的勇士们，这些人们抱着自己的信仰来到他的壶中世界，协助他重新建立起理想的国度。而这些勇士们，就是玩家要扮演的角色。





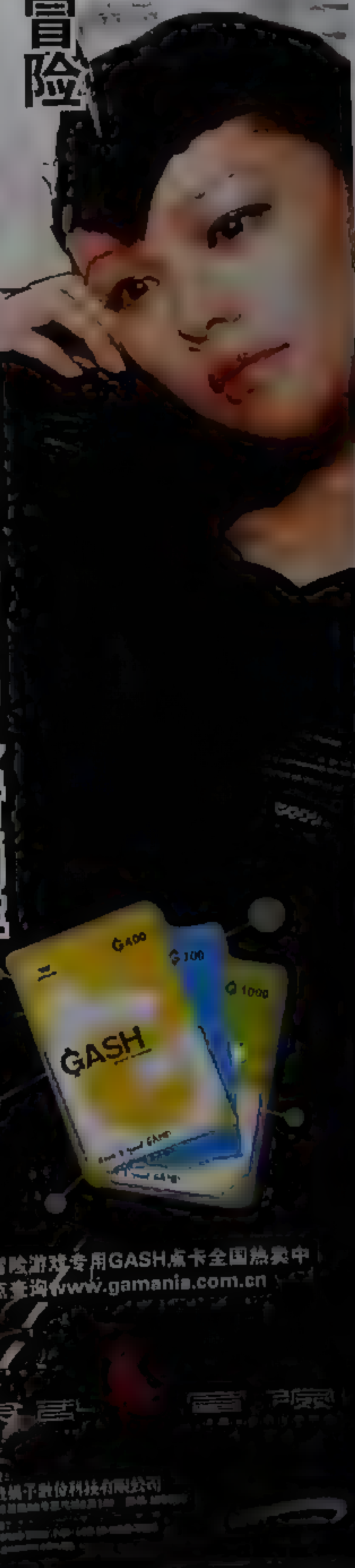


《轩辕剑网络版》中将会出现所有玩家熟悉的物品、人物以及怪物，当然还有游戏的象征——轩辕剑。场景绘制沿袭了系列一贯的中国古典水墨画风格，着重塑造优美轻灵的氛围。音乐继承了轩辕剑系列的游戏配乐，配合场景渲染氛围，让人忘我地融入到游戏中。

除了继承“轩辕剑”系列前作的优点外，作为一款网络游戏，《轩辕剑网络版》也拥有着它独有的特色。种族：12个种族，目前开放的有3个，分别是人族、修罗族、天人。各个种族之间有着不同的友好关系，而这些关系是可以被改变的；职业：8个职业，剑客、魔刀客、药师、阴阳师、祭符师、刺客、武术家和修罗医师，职业的强弱和种族关联，有些非常适合某些特定种族修炼，有些则相反。而多种族多职业的各种不同优缺点相互补充的队伍组合，能取得事半功倍的效果。技能：各职业的技能都非常丰富，并且分为攻击、回复、强化、特殊等几类。决定玩家能力的属性也有很多，包括体力、法力、腕力、耐力、智慧、灵巧、魅力等等，使用武器时还有单手技能、双手技能、隐藏的攻击熟练度和魔法熟练度等。人际链：《轩辕剑网络版》遵循着自古以来“天地之性人为贵”的文化精髓，建立了一整套人际关系链，包含亲人、朋友、师徒、爱侣四种关系，每种关系都拥有六个等级，随着人与人的相处，关系递增，玩家可以使出独特的关系技。此外还有具“轩辕剑”特色的PK系统，宝石收藏系统等。

《轩辕剑网络版》2002年7月在台湾首次公开测试时，测试名额限定为2000名，需要从报名的玩家中抽取，谁知几天内竟出现了数万玩家涌入大宇网站争抢名额的场面，DOMO小组不得不又增加了2000个名额。在内地，被众多轩辕剑迷们期待已久《轩辕剑网络版》，也将于2003年1月6日由网星ENIX正式发售。“十年磨一剑，今朝把示君”，出身名门的《轩辕剑网络版》让我们看到的是一部充满中国韵味的人情化网络游戏，它必将把“轩辕剑”这个经典系列推向新的高峰。■







仙二隐藏怪兽一：企划

仙二隐藏怪兽二：美术

仙二隐藏怪兽三：程序

家游门三流勇者：东东

二代能否超越前作的颠峰

：第一个问题，虽然不是最重要的，不过恐怕是大家最关心的（笑）——伟大的《仙剑奇侠传Ⅱ》这回不会再跳票了吧？最后确认的发售日是哪天呢？是简体和繁体中文版同时发售吗？

：按目前努力赶工的情况来看，预计将会在12月底发售，切确的发售日还不一定，当然要看看最后测试的情况如何，因为我们希望带给玩家的是一个流畅顺利且没有bug的游戏环境，我们不希望因为要赶着上市而压缩到测试的时间。繁体与简体版本当然是会同时间发售。

：《仙剑奇侠传》目前在中国游戏中的地位至高无上，有人认为是因自她以后的作品未有能出其右者，而另一种观点认为其实超越她的游戏已经很多，而她只不过是作为“偶像”而存在罢了，您对这个问题有何高见？

：说“仙剑”是游戏界的偶像绝对不为过，在许多玩家心中也已经是一套无可取代的经典游戏，但是会有如此评价，当然除了本身优良的品质外，还有当时许多东西一起配合而促成的，这些也无庸置疑。只是“仙剑”之后的国产游戏，实在没能让玩家们再次造成能与其比拟之轰动与热烈话题却也是事实，再看看网络游戏的盛行，以后单机游戏的出头可能会更难吧！

：个人觉得《仙剑奇侠传Ⅱ》品质超越前作已属必然——毕竟是P4时代的游戏，不过您认为她是否已出色到足以取代前作在玩家心目中的地位呢？

：其实“仙剑”在许多玩家心中已经是一套无可取代的游戏，而会变成如此，当然除了本身优良的品质外，还有许多东西一起配合而形成的，但是时代不同，这些东西现在已不复见。二代在各方面当然希望能超越前作，但是更重要的是如何把“仙剑”应有的感觉再次让玩家感受到，最重要的当然是剧情，这部分我们也下了许多苦心，希望玩家能用心体会。当然，有如此经典的前作在前头，相对的我们也要有完全的心理准备接受大家的批评与指教，不过为了“仙剑”好，大家一定会继续努力！

：当时的“仙剑”在美术部分的表现并不是很完美，只是因为能配合剧情的铺陈、故事的变化、角色的互动等等，让整体的感觉升华到水准之上，而受到大家的喜爱。二代的美术，没有特别强调华丽炫目的视觉特效，只是希望能配合其它环节，让美术加分，完美呈现“仙剑”应有的感觉。

：二代依然使用2D RPG的引擎，我们并不去强调非常创新与突破的技术，只希望能结合企划与美术，把“仙剑”该有的特色表现出来，改良现有的引擎架构，展示出更丰富的游戏性。

新得奇曾有什麽样的结局

：目前得到的资料来看，我觉得两代人物性格有一定的相似，欺霜、苏媚和忆如分别带着灵儿、月如和阿奴的影子，甚至连兵器都有点相似，譬如苏媚的鞭子（笑），您觉得在这个问题上会出现“克隆”的现象吗？

：喔！绝对不会，事实上他们之间不管在造型或个性上的差异都很大，还有遇到事情时的反应与举动，之后因为冒险而造成人格的成长与变化等等，这些东西玩家将会在游戏中清楚发现，二代在人性面的强调与刻画，绝对有过之而无不及。

：非常关心的问题……不过您可能不会透露（笑），二代还会带给大家悲剧结局吗？会不会出现如一代那样“角色突然死亡”（月如）的震撼情节？会有多结局或者小型隐藏结局出现吗？

：嗯～嗯～这个很敏感……“仙剑”特别的地方就是在于他故事的铺陈与结局，不过在一代推出那样悲剧性的结局后，许多的国产游戏也都不约而同地兴起这样的风潮，最后一定要弄个悲剧才能让玩家记忆深刻，二代这款游戏呢？我们只能说不会有多重结局或隐藏结局，并且特别强调其实生离是要比死别还要让人难过的……至于真正的结局如何……当然要玩家自己玩过才知道。

：《仙剑Ⅱ》在正常情况下大致游戏时间会是多少小时？

：我们预估，正常进行大概会有35个小时左右的游戏时间。

大家最喜欢的新人物

：我个人觉得王小虎这个人物看上去是个非常正经、非常认真的男生，似乎没有逍遥兄当年风流不羁的味道，是不是幽默感也会有所欠缺呢？您觉得他会比逍遥更酷吗？

：王小虎会不会比李逍遥更酷，这要让玩家们来更深入认识他后才会知道（笑）。不过你说得对，小虎是一个很正经、很认真的青年，他不似李逍遥天资聪颖够机伶，但是做事情脚踏实地，富责任感，在武功方面，也是苦学苦练，根基扎实，但是他绝对不是一很死板、很老土的人，相对的他幽默感的层次可能比逍遥还要高，而且绝不轻浮哦！

：现在见识了《仙剑Ⅱ》全部故事的人恐怕很少吧，在座各位应该算其中的分子啦，能说说各位最喜欢三个女主角中的哪个吗？

：这真是很难回答，因为我实在无法对哪位女主角偏心，外表方面，苏媚美艳动人、欺霜清丽脱俗、忆如可爱活泼，个性方面也各有各的优点与吸引人的地方，实在很难抉择啊……

：每个都好！尤其是欺霜，太合我的口味了！

：苏媚太棒了！我要苏媚！！

昔日狂徒今何在

：在《仙剑奇侠传Ⅱ》的研发团队中，有多少是当年狂徒小组的成员呢？他们都担当非常重要的角色了吧！能为我介绍一下吗？

：事实上……只剩下两位，一位是姚仙，现在担任二代的监督与顾问，不管在故事、对白、美术、人物个性与造形部分都给予许多建议，对我们帮助很大；另一位就是我，当时是为一代撰写支线对白、摆放怪物以及编写说明手册等，现在必须肩负起二代制作的重责大任，真是折杀小弟我了！

：二代的缘起似乎是因为一代中锁妖塔的倒掉导致妖魔泛滥？这岂不是逍遥和灵儿的罪过？这么设定会不会有损我们的偶像光彩呀？

：其实“人非圣贤，孰能无过”，逍遥与灵儿是人，自然也会有犯错的时候，尤其又是处于他们当时那么紧急的情况下，那是真情至爱的表现啊！而更重要的是，“知错能改，善莫大焉”。锁妖塔崩塌后，群魔乱舞，逍遥并没有推托卸责，而是更进一步地表明负起重责大任，对于收妖伏魔，重建锁妖塔乃是他的最大心愿之一。

：一代人物除了逍遥兄以外，还会有谁在二代里出现？清柔真人是什么角色？从神秘的来历看来，觉得她很像月如哦……

：其实二代与一代时间相差不久，所以玩家可以在二代中看到一代的人物会出现，包括阿奴、天鬼皇、书中仙、李大娘等等。而清柔真人身世是谜，玩家会从冒险旅程中渐渐发现她的真实身分，到底她是谁……等玩了游戏自然就会知道，呵呵！

開發組裏的故事

：在漫长的开发过程中，想必有很多困难、成功和趣事吧，能为我们的读者说说吗？

：呃……在漫长的开发过程中，真的是有很多困难、成功和有趣的事情，实在很难用三言两语说得清楚，要集合大家的甘苦谈，可能可以出一本书啰……但是我们最大的压力，应该是来自于“仙剑”的盛名，这大概是我们急于突破却又最难突破的地方了。

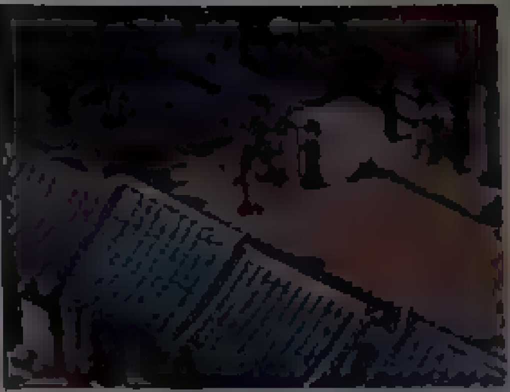
：太多了实在说不完……研发的过程中不管多困难，只有克服、解决，中间夹杂着许多有趣的事点缀，最后享受成功的果实！

：这段人间地狱般的开发期间，最怕的就是正在努力的赶进度时，突然听到某一位发出惨叫～“为什么存盘会当???”、“为什么一进入游戏就当??”、“为什么你一更新程序后那个指令就不能用了??”、“为什么我一进战斗就当??”……一大堆没有头绪的为什么，一波一波的问题，A还没解决B接着就来了，形成一连串完美的连续技，打击着可怜的程序……但是当问题一一被解决，连续技被完全破解时，得到的肯定也算有了代价。比较困难的事情大概就是遇到那种在原本的企划以外而程序又已经架构的差不多，经过大家的讨论竟然还会通过的新想法，既然是经过讨论的，没办法只好照改，相对的改完后一定会产生一堆的bug地雷，接着又是重复上面那一段……而最大的快感莫过于看到自己写的心血（程序部分）终于完成……仙剑奇侠传二！！是仙剑奇侠传二耶！！！！！

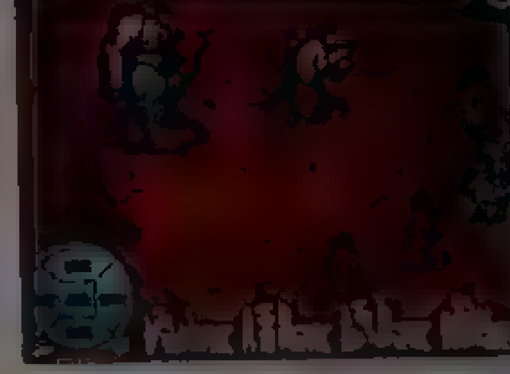
：众所周知，盗版是单机游戏发展的最大障碍之一，今年大宇的《轩辕剑Ⅳ》的加密技术相当成功，《仙剑奇侠传Ⅱ》是否会采用同级或更先进的技术加密呢？

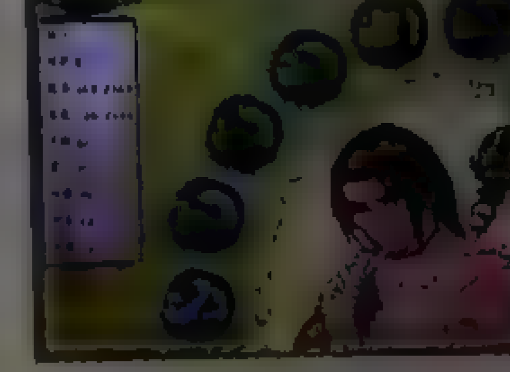
：《轩辕剑Ⅳ》的加密技术可说是相当成功，所以《仙剑奇侠传Ⅱ》依然会采用此套技术，而且是更新版的程序。不过，不管多么慎密的加密防盗措施都不能确保百分之百的效果，这里只能继续呼吁玩家们能支持正版，为我们加油打气！

：好的！我一定把你们的心愿告诉所有《家》的读者，谢谢诸位大虾在最后测试期的百忙之中接受我的采访，祝大家工作顺利，《仙剑奇侠传Ⅱ》成功上市！■


又到衙门口，当年的太守安在否？

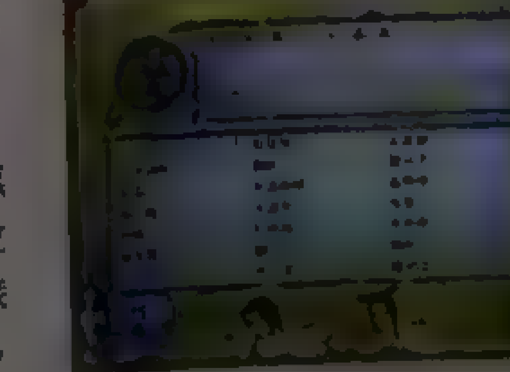

剑气还会在地上留下痕迹吗？


小虎第三[illegible]力战强敌


王小虎的状态选单

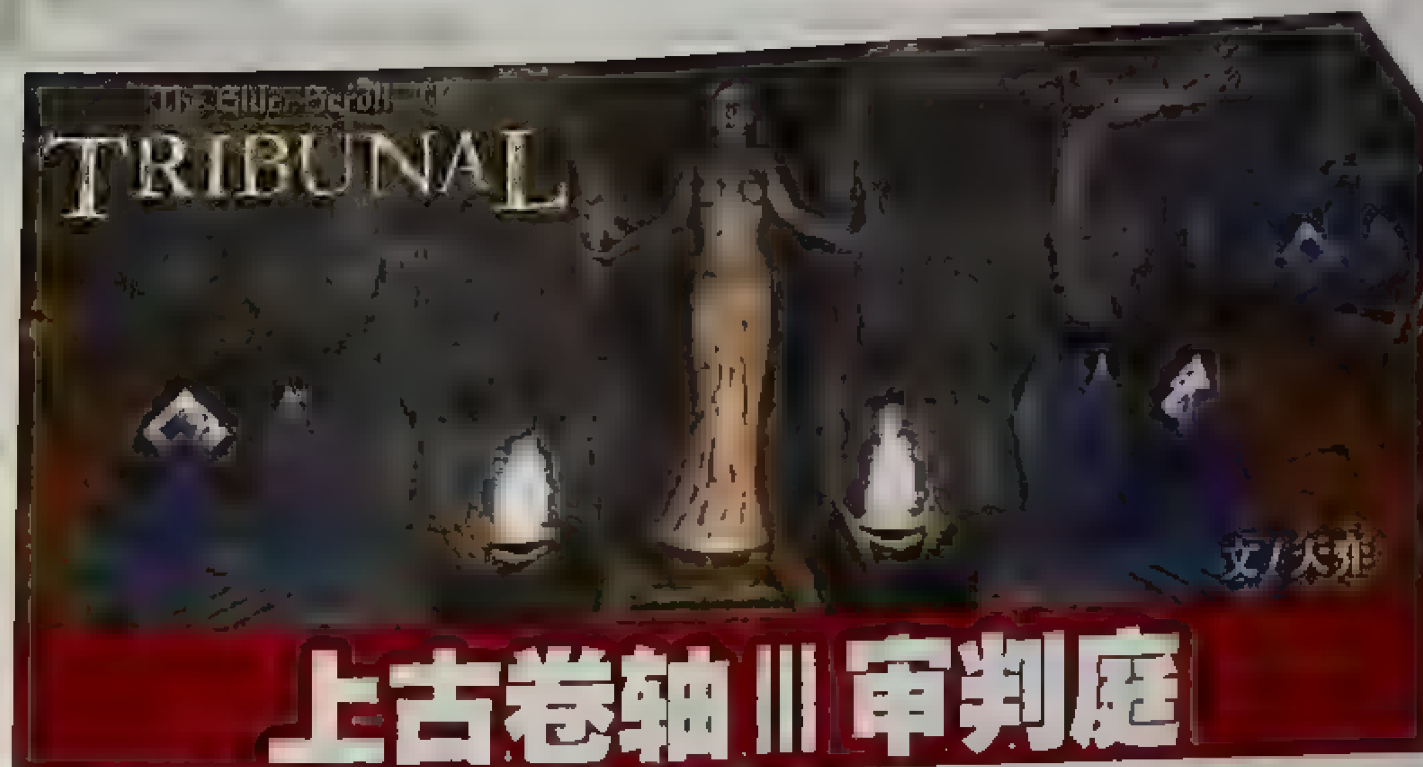

穿云掌第六式·云出无心


杭州大佛工地[illegible]


二代的物品道具仍是五花八门

■名称 The Elder Scrolls III Tribunal　■类型 角色扮演[RP]
■制作 Bethesda　■代理 未定
■上市 2002.11　■版本 英文版

A



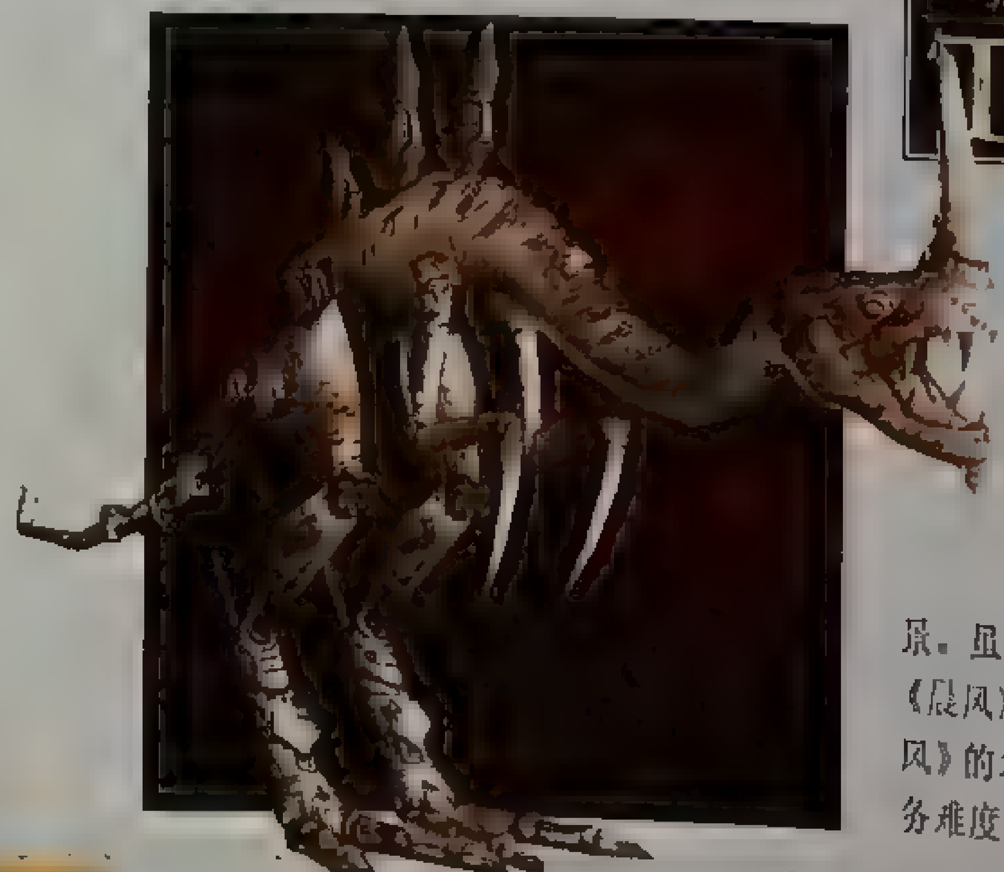
上古卷轴III审判庭

今年5月发布的《上古卷轴III晨风》(Elder Scrolls III Morrowind)，被业界广泛誉为多年以来难得一见的RPG佳作，已赢得包括"PC Gamer编辑选择奖"在内的40多个奖项。史诗般的游戏提供了上百个小时的体验，引你进入构造得非常细致精美的辽阔大陆去冒险。虽然它耗时数年才制作完成，可是它的资料篇《上古卷轴III审判庭》(The Elder Scrolls III: Tribunal)的诞生却只用了短短5个月的时间。不过，即使是在如此短的时间里，制作者仍然在原作基础上作了不少的改进。



前路的远方是王都

《上古卷轴III审判庭》为我们带来了新的故事：一个残暴的新国王篡取了Morrowind王国的政权，国家渐渐陷入混乱。此时的你无意中发现自己被危险的赏金杀手盯上，为了保住性命，你不得不行动起来。旅程的前方是Morrowind王国的首都Mournhold城。在那里，两派势力正在争权夺利。你了解到国家的实权其实是掌握在一个名为"审判庭"的组织手中，国王只不过是一个傀儡，而他正在处心积虑谋求改变这一不利形势。



在《晨风》中出现过的Vivec就是审判庭的一名成员，而该组织真正可怕的幕后首脑是Almalexia和Sotha Sil——这两个谜一样的人物。Sotha Sil居住在Mournhold城地下的古老废墟——Clockwork里，这是一个比原作中任何一个场景都更庞大、更复杂的地下迷宫。







獨立于原作的冒险任務

途中所接受的任务，和前作一样显示在日记中，改进之处就在于制作者汲取广大玩家对《晨风》的意见，把未完成的任务和已完成的任务有条理地分开了。据主策划介绍，设计得最好的任务发生在首都Mournhold城，它也是整个资料篇中最庞大的场景。虽然所有的任务都发生在新场景中而与《晨风》没有关联，不过玩家可以返回到《晨风》的场景中去自由练级，因为资料篇的任务难度要大大高于原作。

在平衡性方面，《审判庭》接受了《晨风》前难后易的教训，对平衡性给予了高度关注。游戏难度整体上偏难，玩家的等级最高可升至50级。不过对于熟悉该系列的人而言，40个小时以内就能打穿它，当然，新上手的人可能会在庞大的场景里转晕。



其他新元素點滴

在《上古卷轴III审判庭》中，你将遭遇许多奇怪的新生物，其中有些在《上古卷轴II匕首雨》就有登场，如小妖(Goblin)、尸巫(Lich Lord)，而神秘的"创造者"(Fabricant)则是《审判庭》的原创。同样，你也能发现一些新的武器和盔甲装备，来对抗更强大的敌人。

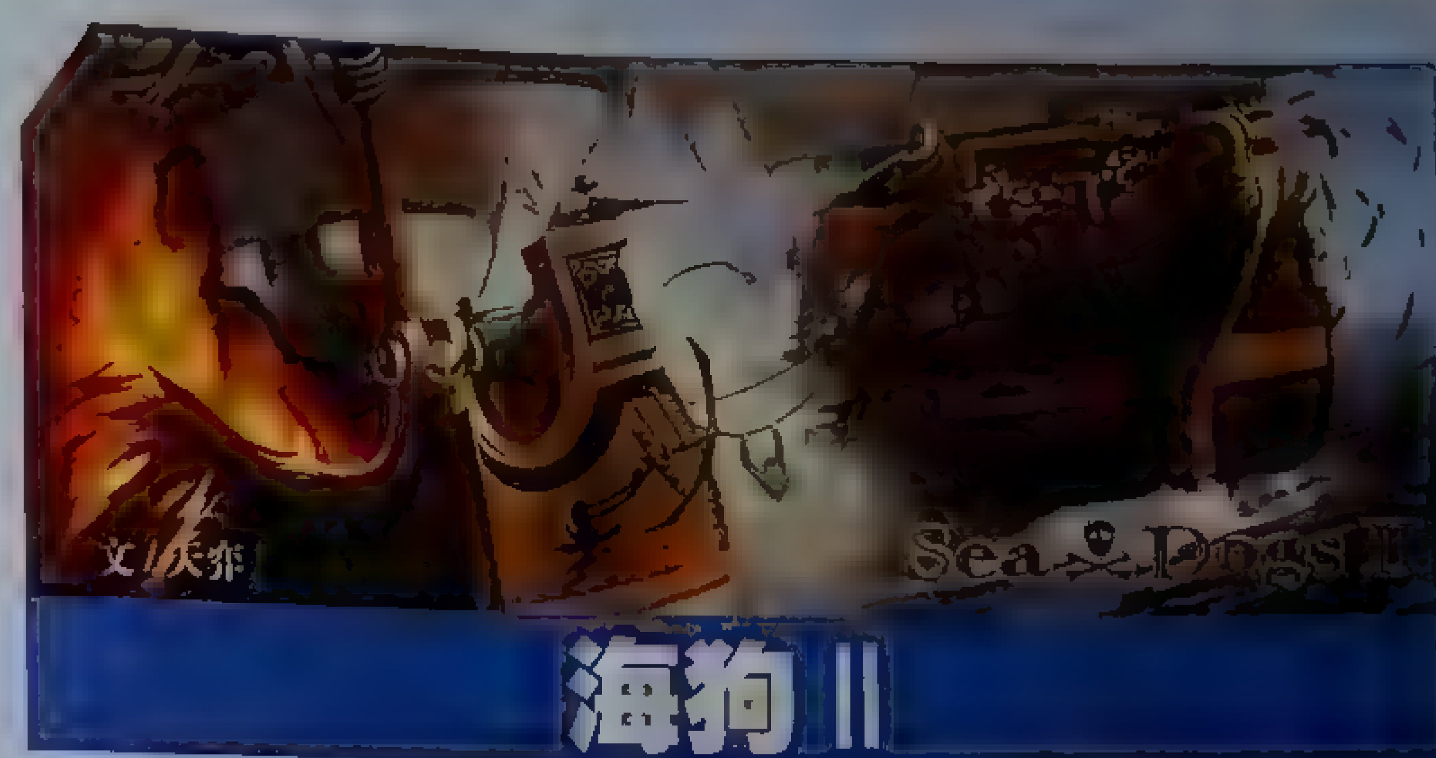
该资料篇本身已经附带了这几个月来发行商所发布的补丁，不过不附带任何插件程序。而且前作里的人物也无法倒入新的存档。另外，由于是3D的角色扮演游戏，所以对配置的要求也是很引人关注的，好在它的推荐配置不过是PIII800、256M内存、Geforce2 gts显卡，以如今的主流硬件水平看来，这并不苛刻。因此，相信能有更多的玩家得以享受它的独特魅力。■



B+

■名称 Sea Dog II　■类型 角色扮演策略[RPST]
■制作 Akella/Bethesda　■代理 未定
■上市 2002.11　■版本 英文版

十七世纪的加勒比海，是骷髅旗和朗姆酒的天下。无边的海洋、神秘的宝藏、野蛮的掠夺、血腥的争斗……永远都牵动你身体里最不安分，最具野性的那根神经。由于全新的游戏定位和不俗的图形表现，2000年发布的以加勒比海盗故事为背景的《海狗》(Sea Dog)获得了业界的一直好评。而新近推出的续集《海狗II》，则在游戏性、图形、界面等方面有更多的扩展和改进。



海狗II



加勒比带腥味的海风

故事发生在《海狗》时代后的30年，游戏世界仍然是一片类似于加勒比的虚构群岛，但是地盘比一代扩大了很多。情节上和一代没什么联系，玩家可以选择是当男船长还是女船长，然后就可以泛舟游弋海盗的乐土——加勒比海了。男女角色各有自己的一套情节线，但在游戏中也有交错的地方。游戏结构在很大程度上是开放式的，你可以按照自己的意志来决定一切。

作为一款RPG，角色的发展极其重要。在混乱的海上王国里，航海和剑术是最重要的两项技能，另外游戏还设计了其他六种专业辅助技能，它们将突出角色的个性特点。从控制航行、格斗攻杀，到贸易运作、对话艺术，技能的选择将决定你所扮演的角色朝什么方向发展，你可以在残酷的海战中成长为一个强大海盗；或者当一个和平的商人，通过航行来进行利润丰厚的贸易；也可以活得潇洒一点，做一个无牵无挂，流浪四方的赏金杀手。

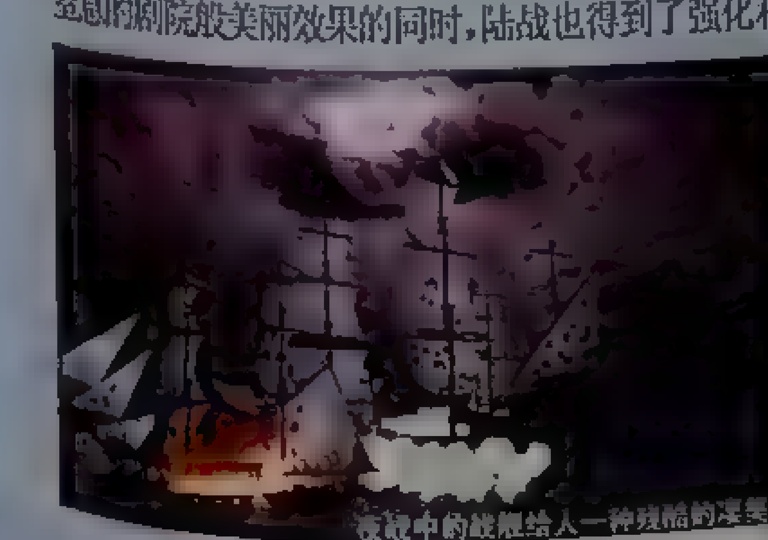
发展成功的玩家能获得王家的爵位和封号，如公爵、伯爵、骑士等，有点象"大航海时代"一代的味道，给人以很大的成就感。此外，在冒险中你将遇到的一些可以成为伙伴的NPC，把他们拉入冒险队伍能让你受益匪浅。

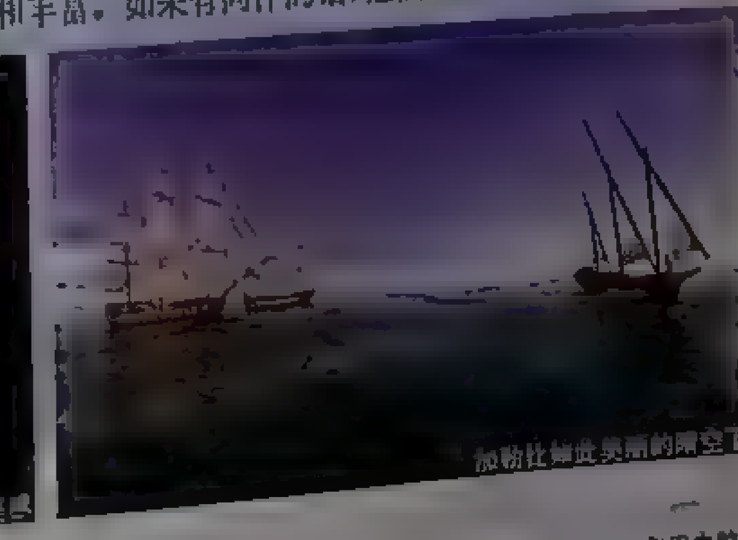


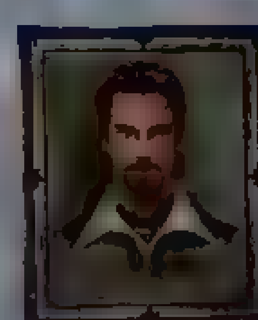
学会海盗的生存方式

《海狗II》里的冒险分为海洋和陆地两个部分。在海洋上，你掌控船只、升降船帆、用火炮轰击敌船或要塞，甚至通过搭板冲上敌船展开肉搏战，同时实时地管理船只的武器、船员、乘客、囚犯等配置。以上基本继承了一代的特点，而在本作中，陆地上城镇里活动的内容扩充了许多。你可进入酒馆、船坞、教堂等建筑，购买物品，与NPC交谈甚至与之战斗。在这片开放的热带岛屿上，更隐藏着秘密的宝藏和阴暗的走私者巢穴，去发掘和探索它们是游戏的最大乐趣之一。

海盗们的武器分为两大类：火器和冷兵器，包括船上的火炮、角色随身携带的手枪和剑。由于手枪还是初级阶段的火绳枪，只能开一枪，所以相对而言，落后的长剑比先进的火枪更强大。在海战继续保持令人窒息的剧院般美丽效果的同时，陆战也得到了强化和丰富。如果有同伴的话，他们还能在格斗中帮助你。







更多的任务及其他

和大多数RPG不同的是，《海狗II》设计了一个类似"侠客游"系列那样的"自动任务生成"系统。游戏通过特定的运算规则，随机生成一些任务，包括击沉某艘船、追捕某个NPC、寻找某个物品、护送金钱或物资去某个地方等。这些任务与主线情节基本无关，却能提供额外的探险体验，满足玩家的投入感和扮演欲，甚至会有意想不到的收获。





在贸易系统里，游戏设定了26种货物。因为岛屿上生产的产品总是比需要从外面进口的产品便宜，所以可以利用差价来进行贸易获利。产品有合法的和非法的区别，也存在走私和奴隶贸易。

多人联线方面，[illegible]竞赛、夺取要塞、击沉护航船是主要类型，一局游戏最高支持16人通过局域网或互联网联线。■



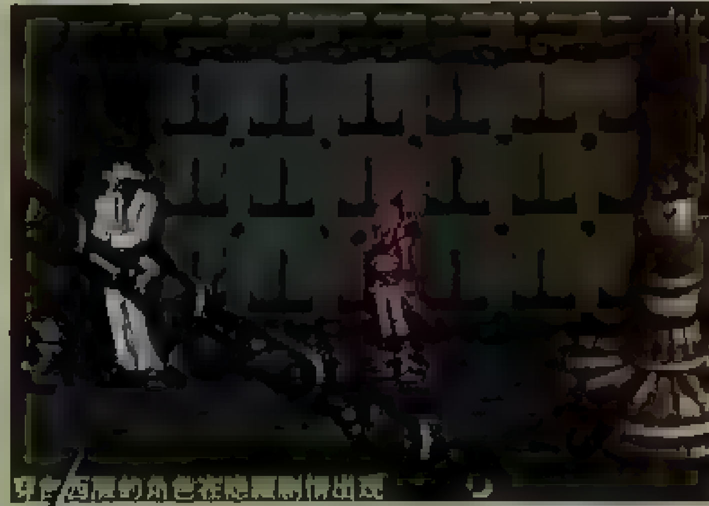
圣女之歌Ⅱ

幽蓝的海水深情的舒展着迷人的光波浪影，大海中的浪漫和奇遇也将再一次的书写。《圣女之歌》以其华丽的影音演出，浪漫的奇幻色彩及动人的原创剧情沸腾了广大玩家的心，也让大家记住了这个美丽的名字。转眼枫叶又红，秋意弥漫，此时传来《圣女之歌Ⅱ撒古姆天使》即将上市的消息，这一次的故事将会从哪里开始，又将要在哪里结束？

永不停息的生命之歌

《圣女之歌Ⅱ》的将承接一代的故事继续向前发展。艾妲在离开神秘的人鱼领地后，重新回到人间，在一次又一次的善与恶的碰撞，谎言与真相的追寻中黯然离开了自己的家园。续作中，艾妲告别故乡后决定继续向恶势力的巢穴亚萨城前进，延续着人类命脉的热血儿女们，在绝望恶劣的环境和命运下，不屈的唱着追寻自我价值与理想的生命之歌。





在"圣女之歌"的第二段故事里，玩家将会跟随着艾妲、忽伦、莱儿等人，从斯坎蒂伐大陆的荒野冰原，到诡变堕落的欲望之都——亚萨城，再转战深入魔鬼海域，揭开海上枭雄们不为人知的世界，最后甚至要和冥冥中牵引人类命运的神秘力量对阵决战。整个冒险旅程将由七百多个场景和近千个NPC组成，除了这些未知的神秘国度外，玩家们期待已久的"最终幻想式"飞天艇也将凌空出世。

光和影的美丽国度

据制作小组透露，《圣女之歌Ⅱ》的画面表现上将比前作更趋向于卡通化，色彩也将更显圆润亮丽。玩家在海洋和陆地上的各个场景间往来，宛如画中之游，又象是在观赏一部鲜艳活泼的动画电影，更加突出了游戏本身突出奇丽、幻想的主题。



游戏对光影部分处理做了更仔细的刻划，譬如同一个角色站在树荫下和站在阳光下，身上的阴影、色调都有细微或明显的差异，让人物更深的融入场景之中。

格斗美学大展现

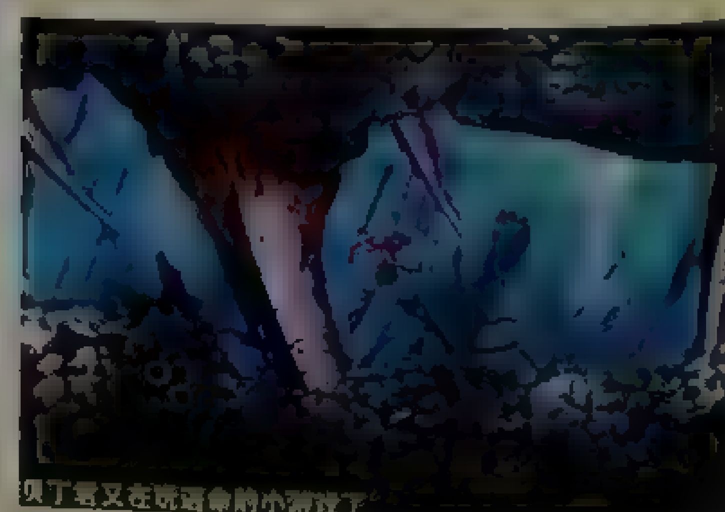
《圣女之歌Ⅱ》的战斗系统沿用了一代的主要内容，但是对战斗时的招式、时间、位置等做了全面的调整。玩家与敌人过招时，在战术、招式的使用上有更多摸索、尝试的空间。据说角色们在打斗时的精彩漂亮招式动作居然都能和街机格斗游戏有得一比，具观赏性的战斗将是喜欢格斗游戏的玩家也舍不得错过的一项特色。

你在冒险中将遇到一百多种怪物，它们比一代里的伙伴们更加"大有作为"。这些怪物在经过AI进化后，刁钻难缠。例如两边人马短兵相接时，它们会自动衡量我方各个队员的状态、属性，再依据自己的状态、属性，挑选一个相对最弱势的队员攻击；或者是联合起来，协助最强的同伴做出最具杀伤力的攻击。

关卡设计趣味无穷

在游戏的关卡设计方面，《圣女之歌Ⅱ》增添了不少趣味及挑战性十足的关卡小游戏，这些小游戏比前作更多样化，加入了许多动作或策略要素，挑战你的智力和耐力。除了任务化的小游戏之外，在宝库及重要地点，也增设了机关入口，它是一种按键式组合的设计，玩家会在游戏中会得到机关解密的提示，依照提示以鼠标做出满足条件的组合时，就可以"芝麻开门"了！

幽深的大海依旧荡漾着它的蓝色与神秘，我们的主人公们也将再一次在这充满惊险与神奇的海洋中演绎浪漫的传说。愿大家都能顺利的完成这漫长旅程，再一次共同吟唱起那天籁般的圣女之歌。■



B+

■名称 天地劫外章·寰神结 ■类型 角色扮演[RP] ■制作 汉堂 ■代理 智冠 ■上市 2003年第一季度 ■版本 中文版

天地劫外章·寰神结

文/紫铜

相信喜爱汉堂"天地劫"系列的玩家一定都还记得殷剑平与封寒月吧！由于《天地劫》的长度有限，他们俩那段神秘的身世在游戏中并没有详加交代，此后的外传《幽城幻剑录》，也只对封寒月的父母——皇甫申与封铃笙的那段不被认同的悲缘做了叙述，而殷剑平的身世却始终是一个不解的谜团。不过，在汉堂的最新作《天地劫外章·寰神结》中，许多秘密都将被揭开。

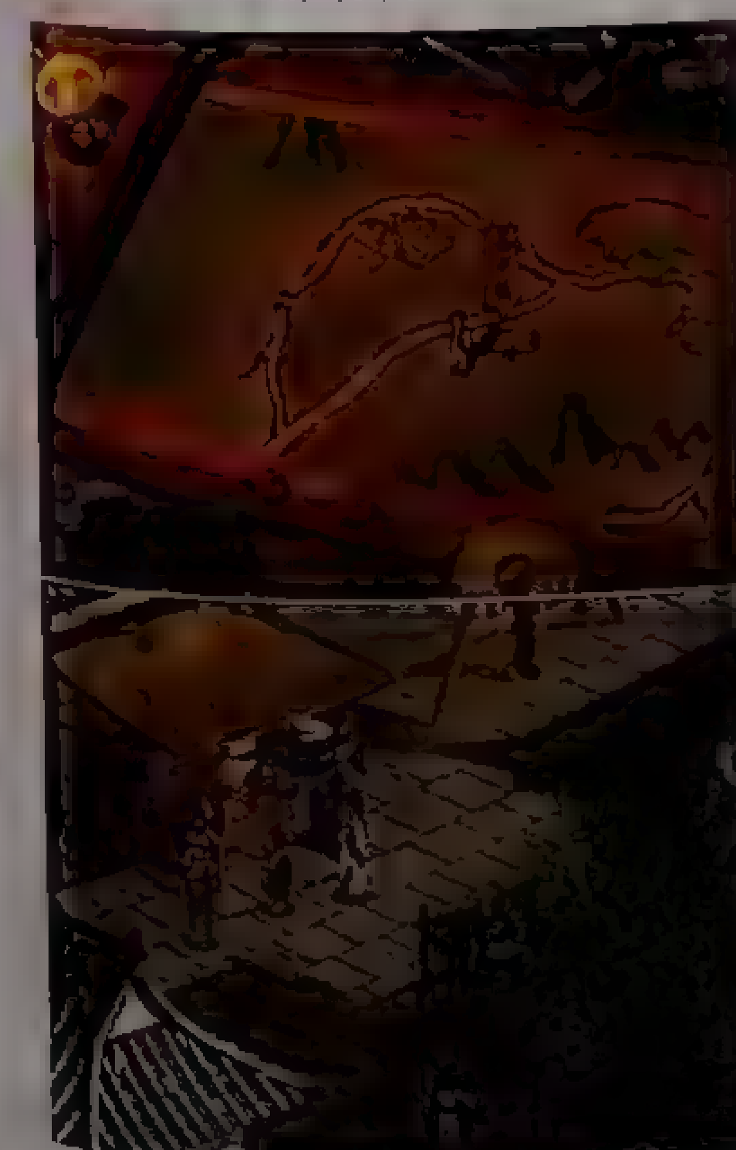
揭示天地劫的由来

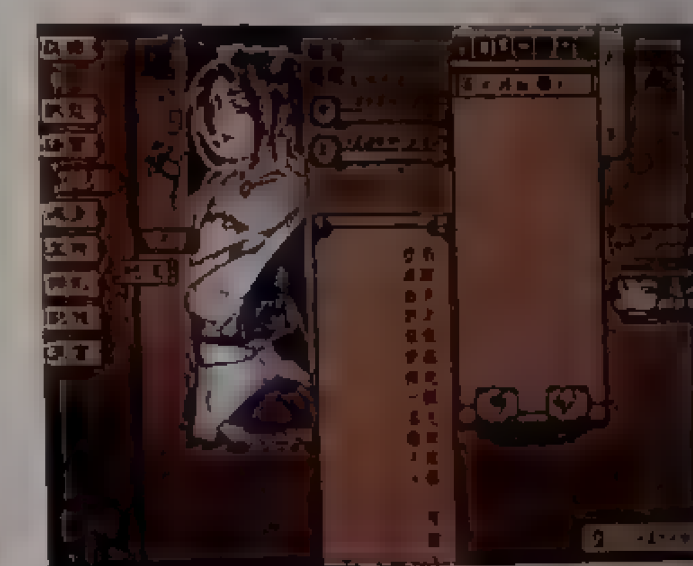
"天地劫"系列一直以来都是以倒叙的方式推出续作的，此次的《寰神结》也不例外，玩家将回到比《幽城幻剑录》更早的年代，去了解殷剑平的父亲殷千炀——也就是《天地劫》中的剑邪，年轻时的故事。游戏讲述了《幽城幻剑录》与《天地劫》中的角色渊源，还揭示了《天地劫》中那把"号令天地同神魔"、威力惊人的九仪天尊之剑的来历。而此前诸多潜藏在《天地劫》与《幽城幻剑录》中的谜题，都将会得到清楚的交代。不夸张的说，《寰神结》是将"天地劫"的故事做了一个完整的串接，只有玩过它以后，才能完全了解"天地劫"的来龙去脉。

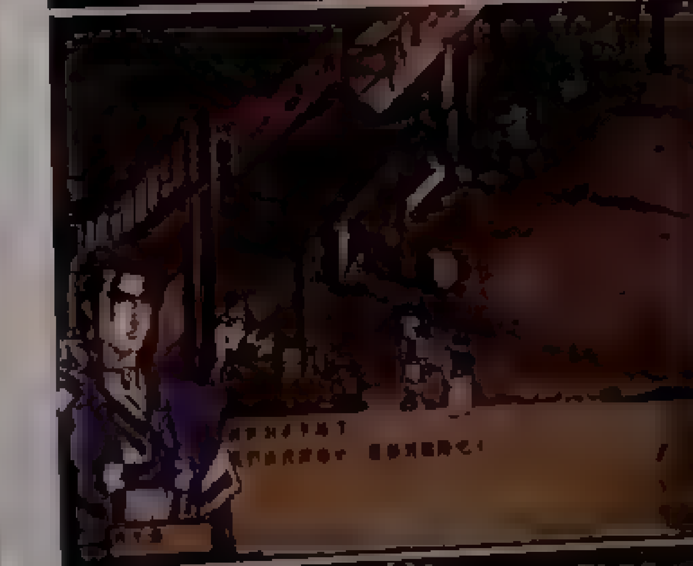
不是简单的资料片

《寰神结》将沿用《幽城幻剑录》的游戏引擎。沿用前作引擎的游戏大都是"换汤不换药"，除了剧情重新编写之外，其余的部份没什么变化。但是《寰神结》不同，它在各方面都将进行一定的程度的改进。

相对于《幽城幻剑录》来说，《寰神结》最大的改变就是缩小了大地图的比例。不但大幅缩短了玩家在地图上的移动时间，而且还取消了前作中颇为多余的坐骑功能，可以说是一举两得。不过，大地图的缩小并不会使战斗减少而难度变小。恰恰相反，虽然你不用担心花太多时间在大地图上跋涉，但等级的成长控制与敌人的属性强度将会更为明显，金钱的获得也会严格许多。因此，玩家必须要自己多去寻找战斗机会练功、赚钱，否则将举步维艰。







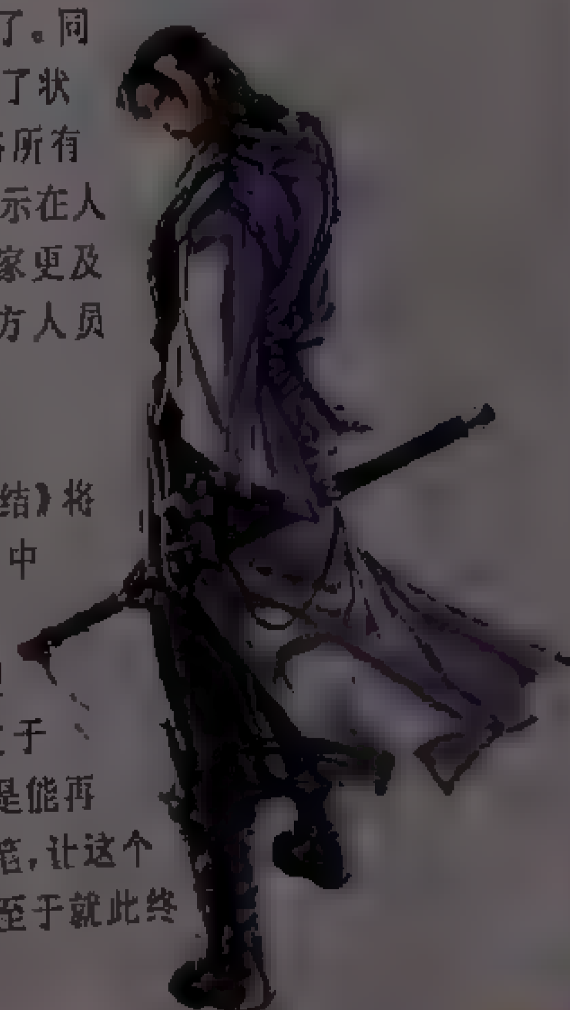


此外，制作组还接纳玩家意见，对游戏界面做了大幅调整，除了外观全部更新外，指令位置编排也有不少调整，务求更加简洁明了、灵活实用。对于之前玩过《幽城幻剑录》的玩家来说，这次的操作界面将会更为灵活方便，而新手们也绝不会手忙脚乱。

战斗系统的小改进

战斗系统继续采用时下流行的半即时制，战斗时玩家行动受到时轮的控制。时轮转动时，表示时间正在进行，这时必须尽快下达指令，因为同一时间敌方也在运作，所以指令的下达一定要快；当时轮停止时，时间定格，玩家可以不用着急，慢慢思考策略。只有两种状态下时轮才会停止，一是选择法术特技，二是使用道具，战斗节奏的掌握将是游戏中非常值得研究的东西。

此外，战斗指令也做了一些调整。在《幽城幻剑录》里，由于魂力数值调整顺序不同，因此每个人习得法术的时间也不同，随着法术数量不断的增加，玩家就需要花相当长的时间寻找欲施展的法术。但在《寰神结》中，系统会自动将法术分成火、冰、雷、光、暗、医疗、辅助七大类，想施放离火神诀就点选火系法术，想回复HP就在医疗里点选气愈之术，这么一来你就不用为了找一个法术而看着一堆法术名字头大了。同时，游戏还取消了状态查看指令，将所有角色的状态都显示在人物选单上，使玩家更及时的了解到我方人员的身体状况。



虽然《寰神结》将揭示"天地劫"中的许多秘密，不过我还是希望它不要做的过于"彻底"，最好是能再留下更多的伏笔，让这个优秀的系列不至于就此终结！■



钢铁雄心

Strategy First的战略游戏就象是Interplay的RPG一样有质量保证。而Paradox自从制作了《欧洲风暴II》（Europa Universalis II）和《瓦尔哈拉历代记》（Valhalla Chronicles）后，也是一下声名鹊起。如今，这两方开始合作，推出了策略游戏新作《钢铁雄心》。

《钢铁雄心》的游戏方式和《欧洲风暴II》类似，图象引擎也完全一样，只不过背景从欧洲中世纪改成了二战时期的整个世界，准确的说，是1936到1948，不要小看这一点改动，我想这会使更多人对它发生兴趣。游戏中，你是完全掌权者，负责国家的一切事务。画面右上的菜单按钮分别是生产、科技、军事、外交与政府，游戏中的几乎一切都是围绕这五项展开的。

生產


目前轴心国势力处于领先

曼纳林元帅指挥苏芬战争

生产是国民经济的保证，也是战争取胜的关键。游戏把国家的生产简化为一个支柱产业——工业。在工业得到发展后，你会看到资源数不断增长，接下来就是源源不断的把资源供给给其他国家部门，例如科研、军事。在研究科技或者建造军队时，系统会自动扣除资源，但有时你也需要把原料或货物从一省运到另一省。可以看出，在战争期间，运输资源和破坏运输将变得至关重要。

科技


下一个研究课题是两栖登陆

所有此类游戏的科技树都很复杂，《钢铁雄心》也不例外。在大的科技项目下有很多小科技课题，每一个都列出了耗费、详细介绍，以及目前状态（未完成、正在进行或已完成），每个项目都有不同的研究级别。用鼠标点击某个项目，会显示所需条件。你可以先查看一下目前依你的条件能够研究哪个项目，符合条件的项目将会高亮显示，然后看一看下个项目是什么，等你达成研究下一个项目的条件时，即可查看下下个项目，以此类推，就能制定出制订有效的研究计划。

軍事


日本残军死守本土

《钢铁雄心》的战争方式类似欧美的纸上战略游戏，非常复杂。不过游戏以即时的方式展开，玩起来也就没那么头痛了。军队兵种划分十分详细，有超过100种的武装单位。二战中的著名海陆空装备在《钢铁雄心》中几乎都会出现。当然，一些重型武器需要很高的技术值，一旦出现，甚至可能会扭转战局！

光靠装备没有战术也是行不通的，所以游戏中有各种各样的作战方式，如普通的正面进攻、声东击西的佯攻以及赫赫有名的闪电战。另外还有一些相应的战法，如空降，是给特定的兵种使用的。调配好兵力后，就可以根据时间表来调整部队进攻的次序和阵型。军事版块可以说是《钢铁雄心》最具策略性，最出彩的地方。

外交


战火弥漫着欧洲大陆

按照二战史实，游戏设定了三大集团：以德国为首的轴心国，苏联和以美国为首的盟国。一旦选择好自己的立场，就可以去寻找同盟了。不过，你需要先积攒一部分外交势力点，才能让别国重视你的存在，这取决于贵国的生产和军事指数。成为同盟后，一方有难，另一方就要全力支援。你还可以和伙伴国家共享科技、军事设施等。最后，当你的势力发展到极至时，你甚至可以让别国割让领地，直到成为你的属国！



政府

政府方面的有趣之处是增添了“部长”一职。部长们会帮你承担一部分管理工作，同时向你汇报进展。在“政府”面板上可以任命部长，所有的候选人都是历史上确有其人的！只要你用人得当，就可以轻松而精确的控制政府，甚至比你亲自执行更有效率呢。

应该说《钢铁雄心》是一款难度很大的游戏，复杂的菜单指令和大量的统计数字会可能会把大多数玩家拒之门外，因此个人觉得它的票房成绩不会很乐观。所谓曲高和寡，也就是这样的一种无奈吧！■



古文明时代

文/沉睡的飞龙

自席德梅尔氏开创“文明”系列以来，越来越多的游戏开发商将人类文明史搬上游戏平台。Strategy First出品的，带着浓厚史诗气息的策略游戏《古文明时代》（Legion，旧译《军团战争》）也是其中之一。

与贯穿全部人类历史的“文明”不同，《古文明时代》的历史背景仅限于古代欧洲罗马时代。在游戏里，玩家有四种历史剧情模式、罗马及欧洲诸蛮族等二十余个种族可供选择。作为一族的首领，首先必须从经营少数城市开始，在城市里建各式各样的建筑，并指派市民担任适合的职务。采集资源，扩张城市的经济基础。当城市的人口和资源都到达相对稳定的时候，便开始生产军事单位，接着便可以带队出征，去征服其它领土与部落，开展属于你的辉煌时代。

以经济建设为基础

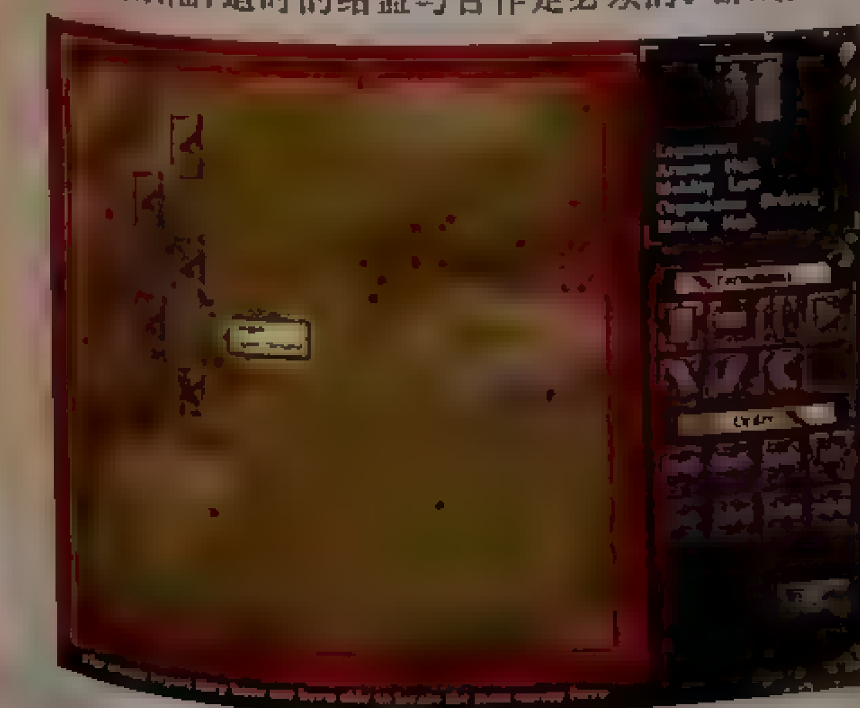
如同受众多玩家喜爱的文明类游戏一样，《古文明时代》中提供如资源采集、文明演进、建立帝国等大家所熟悉的元素。

《古文明时代》有铁矿、木头、织品、食物等四种不同资源，每一种资源的取得跟你城市的所在区域有很大的关系。譬如城市靠近森林，木材的采集会方便许多；同样，若是城市处于山脉地带，矿石的开采就轻而易举了。玩家在简单易懂的直观界面下管理你帝国里的城市和资源，建造农场、矿场以及类似的建筑，并指派你的市民去从事相关的工作，以取得帝国所需的资源，控制城市的成长速度，并且对于分配你的市民成为资源开采者或是军人的数量作适宜的取舍。

除了采集资源的矿场、农场等建筑，可以在城市里兴建的建筑还包括提供补给性食物并提升城市生产力的葡萄园、提供征召步兵团所需兵器的铸铁铺、以及让城市在人口与占地面积方面能够稳定成长的市政府。你可以利用建造新的建筑物或借着更新市政府来提升生产率、扩张领土，并且盖足够的堡垒来保护和训练你的士兵。值得一提的是，当玩家带领军队前往战场作战时，还能够同时对你帝国里的城市的运作进行观察与管理。

剑和笔：军事与外交

在你的城市周围环绕着许多或强或弱的势力族群，不可能靠你一人单打独斗就独霸欧陆，适时的结盟与合作是必须的。游戏提供了外交关系的经营管理，你可以与其它部落民族或国家订立盟约、解除盟约。当然，如果你的帝国够强大，你也可以要求他们向你进贡。



要进入战争之前，必须了解战场的地形与敌方的性质，依照不同的情况部署你的军队并决定其前往战场的阵式队型，要善用各种对我方有利的地势，还要适时鼓舞我方军队的士气。

战场上，数百名士兵同时在战场上交战厮杀，所有的军备与武器同样根据历史事实所设计。战场上的地形全由3D描绘而成，不同的地形高度将会影响战争模式的进行。

罗马时代的伟大史诗

超大的地图描绘出精确的疆界与领土，所有的地图都根据古代欧洲真实地图集来加以定位及绘制。宏伟的世界观结合精密的游戏互动模式成就了这款十足古文明感受的史诗游戏。

每一张地图重复玩上数次都不会感到厌烦，因为每一次都可以有不同的情节与发展，假如你第一次是带领罗马军团前往欧陆征服各部落势力，第二次你可以扮演被可怕的高卢人侵略的野蛮部落，玩家可自行决定自己要扮演的领导者，每一场战役剧情都有超过二十方以上的势力族群让你选择去带领，每一族群有不同的强项与弱点。而笔者最喜欢的是将一个奄奄一息的孱弱民族起死回生、走向富强之路，那种成就感真是无可比拟！■





三国孔明传

据说当年李白大人上得黄鹤楼来，正想提笔泼水，突然发现崔灏先生的帖子实在精彩，于是长叹道："眼前有景道不得，崔灏题诗在上头"，此事传为千古佳话。不过，第三波游戏公司好象并没有李诗仙的谦虚，明明知道人家三国游戏大佬日本光荣做了个《三国志孔明传》，却不管什么"光荣大作在上头"，也大动手笔，推出了一款《三国孔明传》。话说回来，既然这东东敢于和光荣作品试比高，恐也非等闲偏裨牙将之辈？

【三国时代又乱套】

一般来说，三国游戏多多少少都要把历史版或者演义版乱套一下，弄点什么"吕布复活"、"汉室重兴"、"孔明魔化"之类的名堂。《三国孔明传》当然也不能免俗，在本作中，诸葛亮、周瑜、庞统、司马懿这四位三国里智力指数超过98的强人，竟然都被设定成"水镜门"的同门弟子，但是在毕业以后，因为所持的政治理想和人生目标的不同，走上了各自的道路……（台词听起来很耳熟的）。在风起云涌的乱世纷争中，三国鼎立的斗争旋涡里，四个人或相争、或相助，或离或合，演出了一场以大气磅礴的架空历史为舞台的人生活剧。



【孔明传角色一览】



除了我们熟悉的三国英雄外，游戏里还加入了许多MM角色，为男性英雄们解决了个人问题。其中大多数MM在正史野史里还是有据可查的，如黄月英，孔明先生的恐龙女友，不过在本作中的人设很漂亮；小乔，周瑜夫人；关凤（关羽的千金，在游戏中她拒绝了孙刘两家贵公子的求婚，最终和张飞的儿子张苞走到一起）。有的人物来自于第三波的前一部作品《三国赵云传》，如文鸳（赵云的GF），还有本作新加入的女生，如曹晴，从姓氏来判断当是魏方的人物。

【五行系统的战棋】

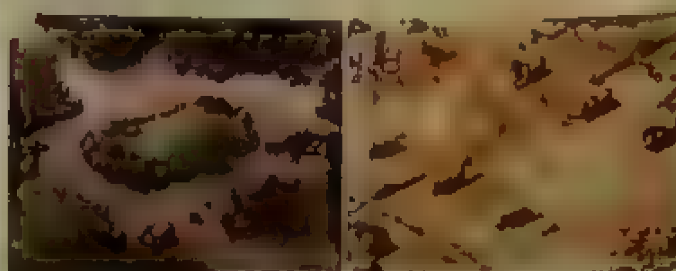
虽然第三波的"三国系列"前作《三国赵云传》可算是比较成功的作品，不过开发公司没打算让诸葛大子在《三国孔明传》也一路身先士卒，砍砍杀杀。作为运筹帷幄的统帅，还是战棋模式比较适合这位著名的军师。

正如"地火水风"的古希腊世界观在许多欧美和日本游戏里不可或缺一般。古老的五行也成了"富有民族特色"之国产游戏的一个重要标志。在《三国孔明传》里，一切重要元素，如职业、装备、魔法、战阵乃至地图场景，都带有自己的五行属性，五行相生相克，以一套复杂的计算方法来判断战棋游戏中的移动力、杀伤力、防御力、命中率等一系列数值。



【转职、术法和技能】

游戏中共有八大类职业，而每个职业又分别有八种转职选择，职业各有特点，差别很大。晋级到终极职业还必须满足一些特定条件。游戏里按照五行原则设计了四十八种术法，绝大多数术法在游戏的各个阶段都能发挥作用，不会出现低级魔法在后期成为废物的现象。此外，人物还可以修炼二十余种特殊技能，作用五花八门，有增加攻防的，也有增加冒险能力的。每个角色只能从其中挑选几样修炼，因此技能的取舍和搭配非常重要（有点象"英雄无敌"里的技能设定）。



在此之前，除了光荣的《三国志孔明传》以外，以孔明为名的游戏还有FC上的《吞食天地II诸葛孔明传》，这两者都是名噪一时的经典。作为国内的开发团队，第三波能否同样成功的用游戏来演绎孔明——这位中国历史上最富传奇色彩的军师呢？我等不妨放马来看……■

生不逢时的DC（Dreamcast）已然壮烈倒下，但它给我们留下的遗产正在各种新的游戏平台上重生。作为DC主机RPG的招牌作品之一的"神机世界"在DC退出市场以后，依然吸引了不少玩家的关注。"神机世界"的一代将在任天堂的128位新主机NGC上重现光芒，其二代则进入PC玩家的硬盘，而且是大家期待已久的中文版本！



神机世界II



玛格·兰恰的冒险

在《神机世界》的一代中，我们认识了出身冒险世家的少年玛格·兰恰，这个看上去有些迷糊的家伙从不负责任的父亲身后"继承"了一笔天文数字的债务，为了还债，他和忠诚的老管家格雷·涅特一起，接受各种各样的委托，在世界各地的遗迹中搜寻奇珍异宝。有一天，一位沉默的少女带着父亲的一封信来到了玛格家，她叫莉尼亚·卡农，后来成为玛格的伙伴，和他一起浪迹天涯。就在玛格终于偿清债务之时，第8帝国军出现，将莉妮亚劫走。玛格突入敌营，将爱人拯救出来。一代的故事到此结束，但莉妮亚的身世、还有她受到神秘追击的原因，都还在一片迷雾之中……



这个会杀很有点像波气功的味道



在迷宫中遭遇食人部族

半年后，玛格得知珀鲁迪亚大陆的索席耶提博物馆正在招募"最强的冒险家"的消息，于是，他和莉妮亚、格雷，外加上硬要入伙的追求者——少女背因，组成了财宝猎人团，前往珀鲁迪亚。在奔驰的陆际列车上，他们遇见了另一支与他们目的地一样的人马：盗贼团"红狼"。其中的银发少年尤鲁加是一个古怪的人物，他似乎知道莉妮亚身世的秘密，而莉妮亚好象也对他颇有好感……我们的财宝猎人玛格·兰恰，现在要直面来自于强大情敌的威胁——当然还有新的冒险旅途上隐藏的重重危机。

清新亮丽的色彩+日式Q版人物+全3D迷宫。从游戏整体风格上看，《神机世界II》很象我们熟悉的《格兰蒂亚II》。一代作品里曾经采用的随机迷宫系统在本作中被舍弃了，虽然每次都会有新的探险路线，但是场景单调、机关变化少，久玩未免乏味。二代加强了固定迷宫的设计，除了迷宫"装修"更华丽外，其中的怪物、难题和关卡也趣味十足。为了照顾那些练级狂和收集狂们，二代里专门设定了深达100层的训练场"迪斯菲娅之塔"，这是一个随机生成的迷宫，能在其中找不少令人心动的超级装备——当然前提是你和你的人能从迷宫深处那些的超级怪物们的爪子下逃生。■



财宝猎人的队伍出发！



财宝猎人的工作

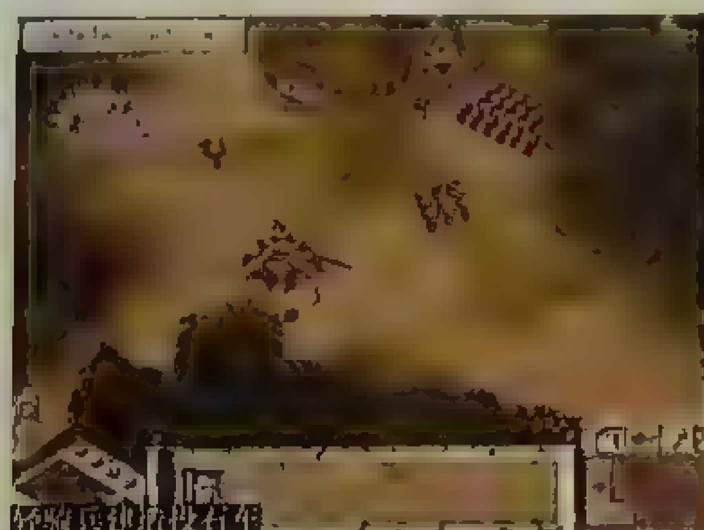
除掉主线故事情节以外，玩家在这款游戏里的主要工作就是接受同业公会委托的一个个探索遗迹的任务。每次出发探索前，要组成三个人的冒险队伍，你可以从伙伴里挑选出随行的队员，他们每个人都拥有独特的技巧能力。因为不同的迷宫所设下的障碍、谜题和机关各不一样，所以探险队人选可能关乎冒险的顺利与否。有些伙伴与玛格之间只是雇佣关系，把他们加入队伍还得付出相应的佣金。

在探索中找到的物品，如武器、防具、道具等，要带回镇子上鉴定以后才能明白它们的价值，除此以外还有不少希奇古怪的东东，虽然无法使用，但是可以拿来与别人进行交换。而另一些物品可以合成、打造出独特的兵刃、铠甲或者药品。玩家们的装备还能在改造店里升级，不过这需要花费大量金钱，获得越来越强大的装备，正是财宝猎人们乐此不疲地探索的动力来源。





每年的圣诞前夕都是欧美游戏推出的黄金时节。曾经开发过《盟军敢死队》(Commandos)的著名游戏公司 Pyro Studios 即将推出以罗马时代为背景的即时策略游戏《罗马执政官》(Praetorians)。那是罗马共和国的辉煌时代,你将跟随恺撒大帝的军队完成一系列重大战役,重新见证恺撒大帝的非凡功绩。



系统,重视战争忽略内政

游戏从公元前 58 年开始,用 20 多个关卡任务,重现了恺撒大帝从高卢到埃及的伟大征服过程。游戏开发者为了更好的体现恺撒的征服,设计了强大的战斗系统,而去掉了建造和采集系统。玩家不用再忙于建设和开发,而有更多的时间去体验战争,思考战术的组合与应用。在每一关任务前,游戏会提供足够的军队给玩家,而你只用考虑如何取得胜利,同时也不必为下一关保存实力,因为到下一个任务你会得到新的军队。

系统自动将军队编制成古罗马军队的方形编队。要移动方形编队,玩家不必框选,只要点出想要移动的方队,方队就会作为一个整体来移动。当然你也可以把方形编队自由的分开编制成若干组,被拆分的部队组数将会以罗马数字在屏幕的上方显示出来。

兵种,各具特点;战术,多种多样

在兵种上,各兵种都有自己鲜明的特点,并且每个兵种还有自己的特殊能力和编队方式。特殊能力用完一次后必须等待能力值恢复之后才能再次使用。

当弓箭手站在城墙或者高地的时候可以比平时射得更远,而当你把弓箭手设定为固定编队状态的时候,他们就会停止移动单腿跪在地上,这时射箭的范围和准确度也将大大的提升。轻步兵不具备强大的攻击力和防御力,但是能修筑防御塔,修补建筑,制造投石车。使用轻步兵建造好的投石车,也必须安排一定量的轻步兵才能移动和发射。重步兵装备着坚固的铠甲、大盾和锋利长矛,具有最强的战斗力,尤其是当重步兵采用海龟编队时,简直堪称无坚不摧。轻、重步兵都配有短矛,在战斗中投掷出短矛可以象弓箭手一样远距离攻击敌人,但每使用次后,需要恢复能力值后才能再次使用。侦察兵主要有两种,一种是鹰,一种是狼。鹰的视野宽广,侦察范围大,但是不能长时间停留。狼的行动迅速,可以在敌人阵地上长期停留,侦察范围就不如鹰的视野了。需要注意的是,狼和鹰都需要特殊能力值才能使用。

由于兵种各具特色,自然也演化出了丰富的战术。比如攻城的时候,攻方可以架设云梯、软梯攀上城墙和敌人贴身肉搏;也可以用发石车远程攻破城门,然后大军长驱直入。而守城方亦可以用不同的方法打退对方,他们可以向地面投掷长枪,或用火箭烧毁敌人的攻城车等。

画面,华丽细腻

《罗马执政官》3D 画面非常华丽细腻,感觉和《魔兽争霸III》(Warcraft III: Reign of Chaos)不相上下。3D 模型非常精致,动画非常生动,地图刻画精确,树木花鸟栩栩如生。但是不知道为什么在 2D 的《盟军敢死队 II》(Commandos 2: Men of Courage)中都可以旋转的场景,到了完全 3D 化的《罗马执政官》中却变成了固定镜头,看来真的是在以《魔兽III》为榜样了。



杂感,优劣并存

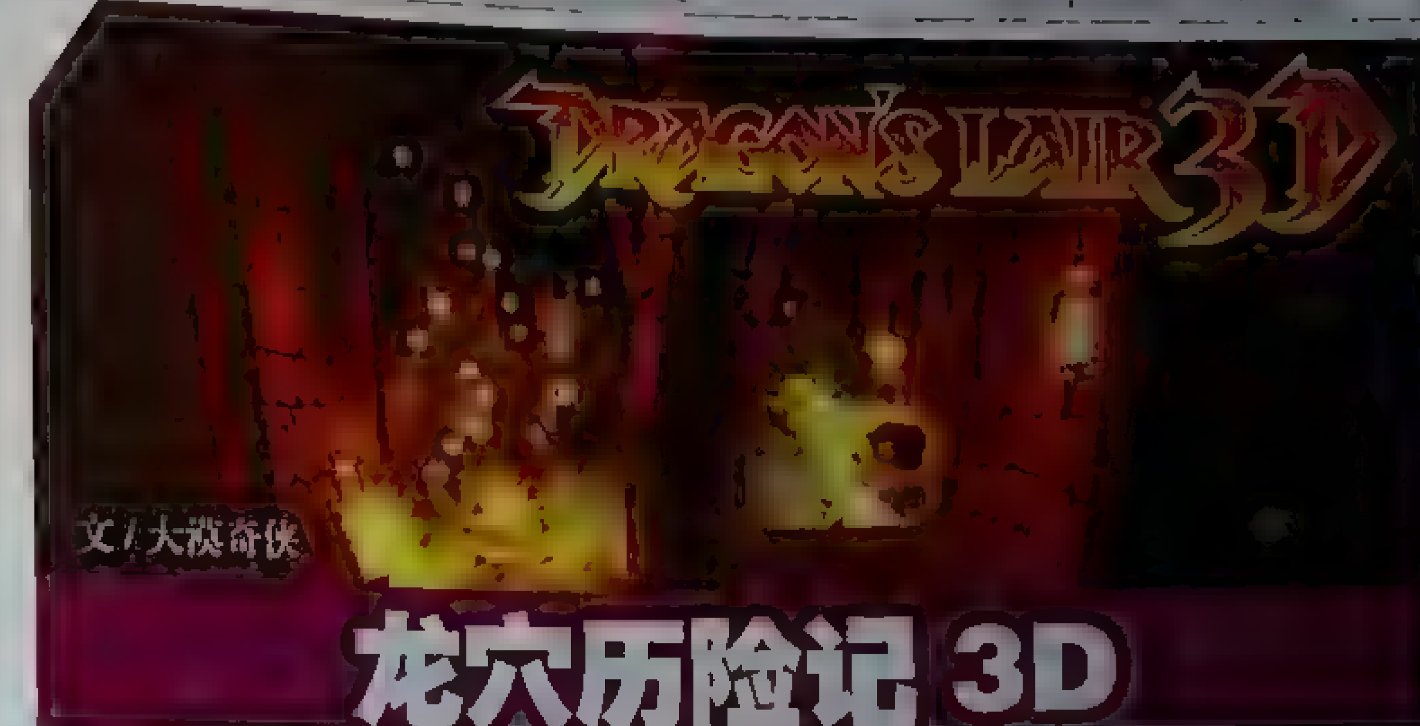
音乐方面做的很正统,行军时的音乐听起来有点阿拉伯风味,而战斗时又是标准的欧洲风格,异常激昂振奋。Demo 版本中的多人联网功能没有开启,不知道作品最终可支持几人同时联网对战。游戏的 AI 设计还是比较出色,电脑对手知道绕开你的重步兵而直接攻击防御弱的弓箭手,而且还会时常派出老鹰来侦察你的部署情况,寻找阵地的弱点进攻。可惜 Demo 版本中只看见了容易和正常两个游戏难度,不知道正式版本会不会多几个难度选择,以适应不同水平玩家的需要。■





■名称 Dragon's Lair 3D ■类型 动作冒险[ACAD] ■制作 Dragonstone Software ■代理 未定 ■上市 2002.11 ■版本 英文版

在很久很久以前,有一位勇敢的骑士,他……呵呵,是不是一个古老的童话要开场了呢?对于短暂的游戏工业来说,这个故事已经足够古老了。《龙穴》,这个最初出现在街机上的冒险游戏已经有 19 年的历史了,如今它正在重谱新篇,借助一日千里的 3D 图形技术创造它的新生命——《龙穴 3D》(Dragon's Lair 3D,后文简称 DL3D),由于保持并发展了游戏原作的风格,我们不得不对这个经典游戏刮目相看。

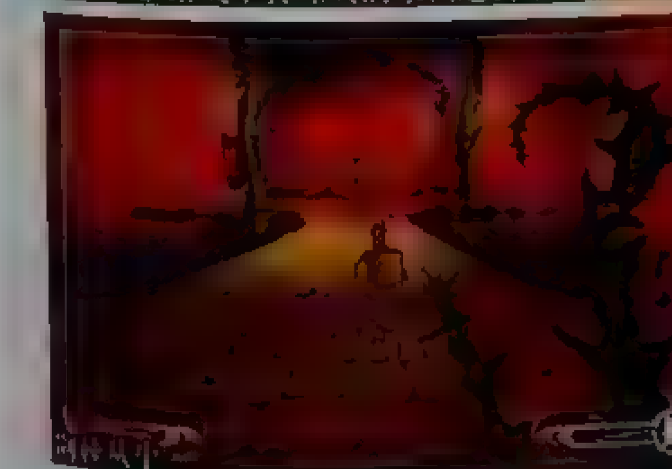


文 / 大漠奇侠

DRAGON'S LAIR 3D 《龍穴》的重生

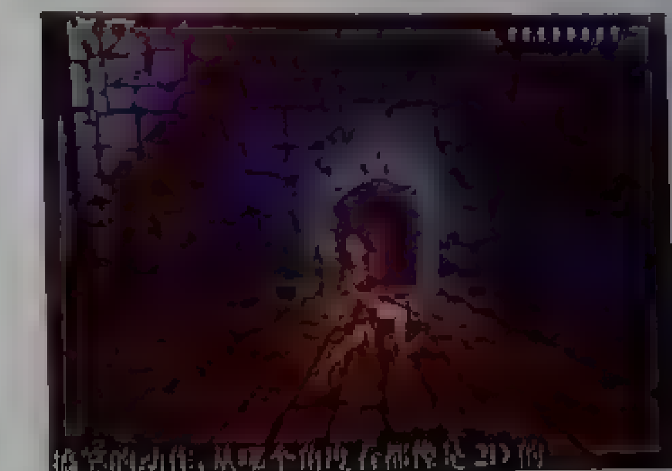
如同《生化危机》在 NGC 上重新制作一样,作为经典《龙穴》的重制版,游戏的故事线也和原作如出一辙——简单而清晰,玩家仍然要扮演傻乎乎的骑士德克(Dirk)与邪恶的巫师和喷火的大肚龙战斗,拯救他美丽的公主达芙妮(Daphne)。不过整个游戏过程已经被大大充实了,游戏时间将是原作的 7 倍,玩家可以在 15 个关卡、40 个不同环境中冒险。游戏中将出现 40 个特异的人物,其中有 12 个将是首次与大家见面,而这些人物的形象仍然是出自漫画家 Don Bluth 的笔下。





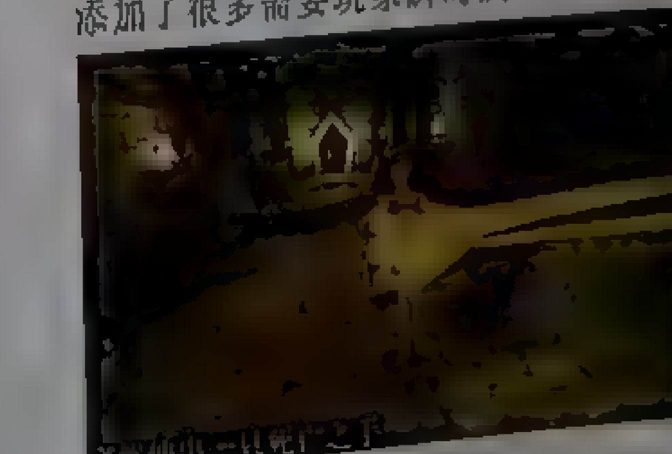
DRAGON'S LAIR 3D 流行的畫風

尽管 DL3D 的制作班底相比原作已经物是人非,但是当时的核心人员 Don Bluth 与 Gary Goldman 还是留了下来,所以今天我们看到的新作仍然保持了原作的风格。游戏虽然是全 3D 的,但是在吸取了许多经典 2D 游戏向 3D 发展失败的教训后,开发者们选择了独特的"cel-shading"技术,使多边形构成的人物模型看上去仍是原汁原味的 2D 卡通效果,就像原本是 2D 绘制的一样,同写实描绘的 3D 场景放在一起形成了独特的表现风格,我们看到了 3D 华丽效果和人物的巧妙结合。这项技术目前非常流行,例如正在制作中的射击游戏《XIII》,不过它似乎更适合 DL3D 的发挥。曾是迪斯尼动画师的 Don Bluth,对这项起源于传统动画着色的技术是再熟悉不过了。



DRAGON'S LAIR 3D 必備的要素

在另一方面,3D 的场景大大拓展了德克的世界。德克被赋予了众多的动作,包括跳跃、翻滚、爬行、游泳、推举、潜行,甚至是翻跟头,其多样性似乎连劳拉也大大不及,而德克要探索的世界也一如"古墓"那样充满艰辛。在演示动画里我们看到,他要在无数的断崖峭壁和陷阱中间穿行,在无尽的铁链之间摆荡,不时还要避开乱窜的火苗和飘浮的妖精,可谓步步艰难。游戏还添加了很多需要玩家瞬时反应的机关,相信不会让人感觉轻松。解谜和动作仍是游戏的主要工作,当然德克的旅途上不仅仅只有宝剑可以使用,弓箭也可能是他手中的利器,帮助他远距离御敌。另外,德克还将拥有许多奇特的超能力,例如防火烧的能力以及看透墙后情景的特异功能等等。



DRAGON'S LAIR 3D 迪斯尼動畫式的幽默

德克的幽默感是游戏的一大财富,开发者们也没有忘记大力发扬这优良传统。这个总是犯迷糊的勇士虽然还是不会讲话,但却掩饰不了他的搞笑天赋,就连阵亡倒下的样子都是五花八门,他可能会微笑着变成一堆骷髅坠入深渊,或者被木板砸到脑袋之后非常夸张地倒下去。Don Bluth 将为游戏绘制全新的过场动画,相信那里是德克更多滑稽表演的舞台。

这款在 2000 年 E3 时就已经宣布的游戏直到目前才接近制作的尾声。相信,良好的操作感和图象表现不至于让它重蹈当年《波斯王子 3D》的覆辙,轻松和幽默的氛围也令众多渲染暴力的游戏相形见绌。Don Bluth 目前正在筹划《龙穴》的新电影,或许不久的将来,德克英雄救美的故事将趁着游戏和电影的潮流再次风靡全球。■





黑与白Ⅱ

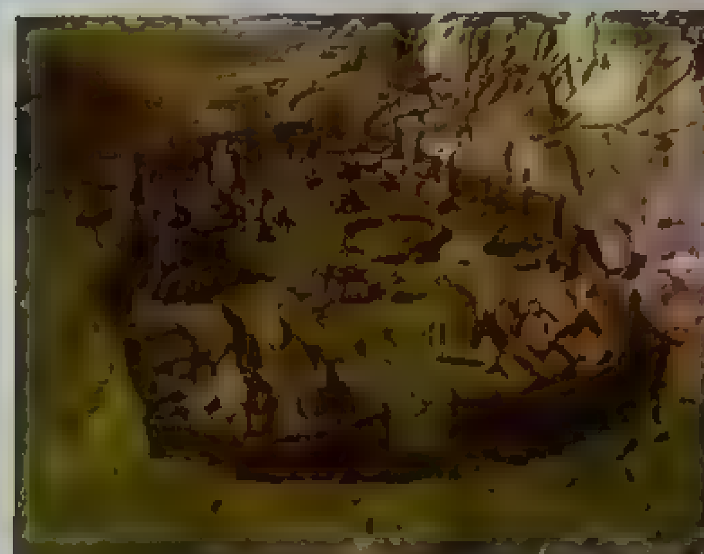
当玩家作为降临人间的神，教化无知的原始部落功成名就之时，你得到了上苍的召唤，于是全身而退，离开这曾经辛勤播撒爱与汗水的大地。而当这些原始居民的心智得到开化之后，宗教文明并没有让他们彻底告别愚昧，他们开始热衷于资源与财富，摩擦开始了，暴力出现了，转瞬间，伊甸园已经沦为了一座在血与火中挣扎的屠宰场。玩家再一次回到凡间，这次你不再是一个因触犯天条而被流放地球的神，而是真正的救世主。

与前作中玩家凡事都要事必躬亲相比，本作中你的精力则主要集中在战争上。你可以主动建设一些军事设施。例如防御墙、塔楼、城堡，居民们则会自动开始武器、防具的研究，这些研究的速度取决于玩家对整个部落的管理。游戏的战斗系统显然融入了《帝国时代》（Age of Empires）的科技树结构。B&W2中玩家已经不再只是一个村落的村长级神仙了——居民点分为村落、城镇与城市三种类型，不同类型的居民点实际提供的是不同的科技等级。



在解释《黑与白Ⅱ》（Black & White 2，后文简称B&W2）的主题时，游戏主创莫利纽克斯简单的用了一个词语“War”。纵然你是一个崇尚善良的人，热衷于用信仰来征服对手，你也绝对不可能在B&W2中逃避战争，因为你的敌人——他们更喜欢武器所拥有的威力。在B&W2的世界中，一切都围绕着“战争”来进行。

在前不久结束的ECTS大展上，Lionhead Studios展示了全新主题诠释下的游戏方式：一头看似力大无穷的宠物虎向村庄迈进，闻讯赶来的村民迅速将它包围，随着发射的命令，无数划着弧线的弓矢如雨点般呼啸而去，转瞬间，那只威风凛凛的怪物变成“刺猬”轰然倒地。神灵的宠物在这里似乎变得过于脆弱了，但由此却也充分体现出了军队在新作中的决定性地位。贪婪人类的战争无所不在……







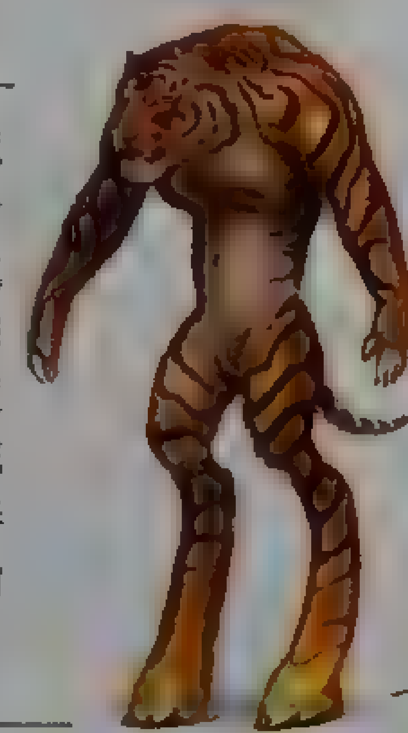


新作中是否能够以RTS的方式来直接操控军团作战呢？莫利纽克斯至今没有透露这个问题，Lionhead Studios的GODSIM类游戏中也从来没有出现过可以直接操控单位的设定，不过从制作者在大展上公布的动画来看，每一次战斗中，宠物都处于军团的正中央，这说明本作中的宠物类似于《魔兽争霸Ⅲ》（Warcraft Ⅲ：Reign of Chaos）中的英雄概念，也许玩家对军团的命令是通过宠物发出的。善恶大对决的效果十分惊人：代表善的宠物所到一处，留下的脚印周围都冒出鲜花与绿草，而邪恶的宠物每到一处，看到的则是遍地的残骸。Lionhead Studios为B&W2设计了可以同时容纳1000个单位的大规模作战系统，两军交锋之后，电闪雷鸣，火箭从头顶上掠过，各种惊人的魔法视觉效果完全在战场得以表现。



在本作中部落之间都拥有不同的民族属性，不同民族的武器也是不一样的，例如挪威的维京海盗们使用的是宽斧，而大和的日本武士们则使用着双手长刀。由于自己的民族拥有了武器，所以他们不会再对玩家的统治“逆来顺受”，更不会一味地崇拜神的力量，这样前作中玩家与宠物的互动就转移到了与民众的互动上去。如果你选择“善”，那么当你的宠物在你不注意的情况下将某个看似“可口”的百姓吃下肚，或者将民众的房子点着玩，那么人民就会揭竿而起，将玩家在人间力量的代言人——宠物杀死。因此选择善的玩家要在培养宠物养成良好生活习惯方面下大功夫。而选择“恶”的玩家也免不了面临被群众推翻的危险，不过你不必通过惩罚宠物的方式来缓解这种危机——因为你是“恶”的化身，所以玩家具备直接惩罚“闹事者”的手段，例如上十字架、下油锅……杀一儆百。

由于Lionhead Studios从本作开始破天荒的将游戏分成块，交给承包公司进行卫星式开发，自己只负责AI部分，所以制作的速度非常之快，目前已经完成了70%，预计明年春天就能看到B&W2的身影了。■





抗日：血战上海滩

抗日：血战上海滩》（后文简称《抗日》），从游戏名称中玩家不难了解作品的主题。玩家所扮演的主人公华成龙相传为江浙豪门子弟，年少时鲜衣怒马，不羁世务。“九·一八事变”后性情大变，宁为幽冥之鬼，耻作亡国之奴。逆流而上赴日本，和许多留学生一样，就读于日本士官学校，期间潜心研究日本的历史、哲学、文化等，1936年“西安事变”后回沪，散尽家财组织了一支装备精良，训练有素的民间抗日力量。在淞沪会战中作为一支奇兵出现上海市区，策应正面战场，狠狠打击倭人的嚣张气焰。

当然鬼子也不是好对付的，最终Boss长谷川清大将也是侵华倭酋中赫赫有名的人物，时任日本海军第3舰队司令，辖下近6000人的驻沪海军陆战队，是挑起淞沪战争的主要元凶。史实中的长谷川清在淞沪会战期间坐镇海军陆战队司令部，调动海军航空兵对前线进行大规模的俯冲轰炸，双手沾满了无数抗日军民的鲜血。游戏中作为关底总BOSS，预计也会给玩家构成极大威胁。

複古版《大秦悍將》

《抗日》采用的仍然是出品公司欢乐亿派所擅长的主视角射击模式，相信玩家们对早先推出的FPS作品《大秦悍将》已有非常深刻的印象。《抗日》正是沿用了原《大秦悍将》的引擎，并大幅提升了光影效果和相关的编辑器，同时为了达到最佳的战斗效果，所有BOT的动作将全部用动作采集完成。玩家将会看见精彩的武器发射、火焰、爆炸和烟雾效果，尤其在一些细节上，例如玻璃被击碎飞溅的场面，鬼子中弹倒地的姿势等，将引擎提升后的潜力发挥到了极限。


身负国仇家恨的男主人公


巴祖卡火箭
捷克ZB26轻机枪

与《大秦悍将》有所不同的是，《抗日》更加追求动作性，玩家只需尽情享受战斗的快感和游戏中非凡的声光效果，而不必过多去考虑剧情、战术技巧与平衡性等。相信这正符合当今动作游戏发展潮流，即快节奏、高效率与强刺激的充分结合。

为了对付包括士兵、军曹、武士、忍者、生化兵等在内的各式凶魔，游戏提供了七种不同的武器，从7.63毫米口径的毛瑟半自动手枪，到射速每分钟600发的马克沁二四式重机枪一应俱全，都是二战中大名鼎鼎的常用武器，所有属性也完全以真实的参数为基准，在《大秦悍将》中用惯了幽灵反射枪、能量炮等梦幻武器的玩家，再来用这些极度仿真，简朴而实用的元老级武器去击退潮水般涌来的日军，不知有怎样的感受？

再現舊上海

《抗日》除了题材的敏感性，游戏所选定的场景也格外引人注目。旧上海——举世闻名的
东方之珠，曾经是世界上最繁荣的大都会。而国难当头之际，上海滩又是一番怎样的景象呢？
为了搭建三维模型，制作真实可信的场景，欢乐亿派的策划人员先后三次赴上海进行实地摄
像，并收集了大量有关30年代上海滩的图文资料，力图在游戏中重现1937年的上海原貌。

从最新公布的游戏场景截图上来看，除了对城市布局、建筑物的高度复原，策划人员在一些细节上的处理也是煞费苦心。街头散布的沙包、油桶；敌我双方针锋相对的标语；晾着衣物的民居里弄，把玩家带回了真实的30年代。整个游戏的背景略显灰暗，仿佛笼罩了一层废墟中升起的薄雾，洋溢着“花样年华”式的淡淡忧伤。作品的主题加上古老而忧郁的场景，相信对所有国内玩家来说都具有非凡的亲和力吧。■



■名称 罗刹
■类型 策略
■制作 工画堂
■上市 2002.12
■版本 中文版

B

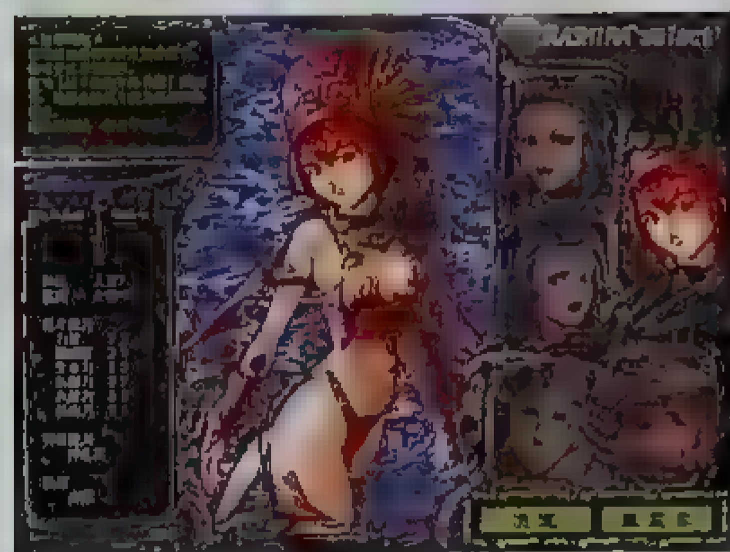


罗刹来自于印度教神话的原始民族，他们凶猛而好斗，男人外貌凶狠且丑陋，女人却都是美女。正因为罗刹的女人们太漂亮了，所以常常被天界的神祇纳为妻妾。罗刹属于鬼族，同时也是印度教神话的原住民，在佛教兴起后，归依佛门。许多罗刹部族也成为了神佛的手下。在许多天界神将的座下，都会有特别编制的罗刹族部队。归属佛教世界后，罗刹一族担任了护卫与雇佣兵的职务，维护着众生界的平安。

作为一款以美女雇佣兵做为主角的游戏，《罗刹》正是因此得名。下面我们来说说《罗刹》这款游戏到底表现如何吧。

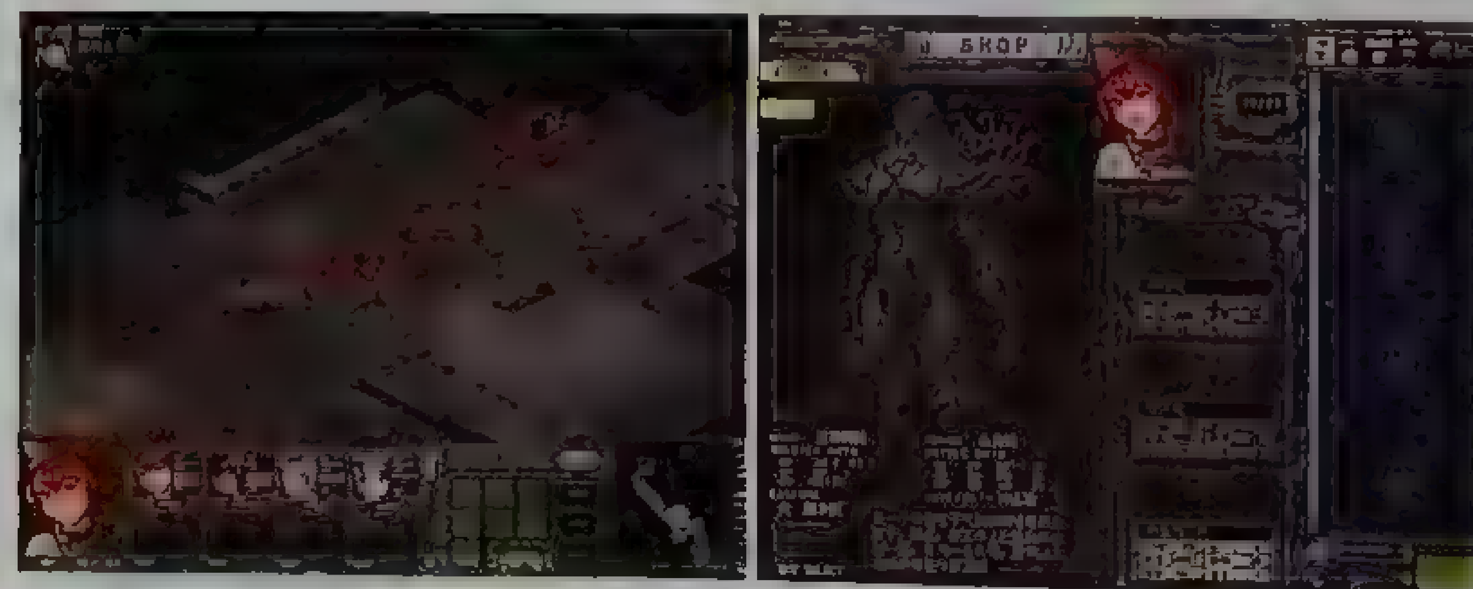
优势一：工画堂

一款游戏，首先重要的是带给人视觉上的冲击，工画堂的作品无一例外的会以精湛的美工来吸引玩家。《罗刹》精细的操作界面，美轮美奂的游戏场景，细致入微的各色生体装甲，还有与背景融为一体的人物半身肖像……最值得一提的还是游戏中千姿百态，风格各异的美女人物形象设定，保持了工画堂一贯的风格和水准。仅仅是美女还远远不够，为了配合战争的惨烈和故事情节，在工画堂一贯唯美的画风中还融入了一份邪恶的意念。那仿佛在恶梦中才会出现的生体装甲与着装者在游戏中冷色调的背景下来回切换的时候，确实有一种身处修罗地狱的感觉，有别于工画堂以往一贯的清爽画风。



优势二：游戏设定

相对于工画堂以前的即时战略游戏（特勤机甲队系列），这款作品确实有很大的进步。玩家可操作的人物不多。在游戏过程中每场战斗至多出场8个人。可是，生化装甲的种类发展到最高有9种，在这之中有两种是在开始就已经进化完成的，还有一种需要在游戏中获得“极限试剂•MM”后才能开发出来。不仅如此，每个游戏角色都有9种技能可供学习，而根据角色的不同，学习能力种类的多少也不一样，约为1–5种不等。这9种技能都是相对强化装甲或者是相对专门武器的。例如：学习肉搏技能的着装者，其装甲最好向着近战型方向进化。在武器方面，《罗刹》所提供的30来种选择不算多，在商店能够买到的也不过十六、七种而已，但在战场上你还能从武器库中得到超强武器，那种快感自然另当别论。综合以上的特色，每个人在玩这款游戏的时候都将拥有一支独特的，只适合于自己习惯的佣兵部队。



缺陷一：剧情欠佳

整个故事剧情，是一部比较老套三流科幻小说，对于口味已经变得越来越叼的玩家应该难以赞同吧。

3900年，人类为了继续扩大自己的领土，开始了更大规模移民外星的计划，银河系地球连邦政府组织也由此成立。该组织本意是维持宇宙的和平，但他们不断搜刮资源，却令地球与附近的星球出现严重的贫富悬殊。此时在地球上，一些不满连邦政府的人组成名为“惑星联合”的反对组织，爆发了“第一次银河战争”。





4736年，双方的争斗继续，“第二次银河战争”爆发。战争持续了200年，推毁了很多星球原有的文明，亦令管理系统出现严重问题。事实上，真正使战争扩大的并不是“连邦政府”或是“惑星联合”，而是一班邪恶的佣兵，他们借正义为名，其实是想满足自己的利益。另外，在战斗中还出现了一些趁火打劫的外星生物。现在，冷静下来的人类将团结起来，向一切真正的邪恶势力展开复仇……

缺陷二：AI设计

其实也不能算是多大的缺点，只不过你如果玩惯时下流行的即时策略大作的话，或许会觉得许多设计上的不便，比如说人物移动常常会卡住，甚至还会失控。鼠标点选移动位置的时候，准确性也差强人意。这好像是日本游戏的通病。

说了这么多，具体表现还是要玩过才知道。另外据传，该游戏可能将成为系列作品，在其续作《罗刹•斩》里面，前面所提到的缺点，相信会有所改善吧。■

B+

■名称 Platoon
■类型 策略[ST]
■制作 Digital Reality
■代理 未定
■上市 2002.12
■版本 英文版



改编自奥斯卡金像奖电影

对于影迷而言，《野战排》绝对是如雷贯耳的名字。电影以越南战争为背景，讲述了美国士兵“克里斯泰勒”受“巴恩斯”和“伊莱亚斯”影响，从两种观点来认识战争的感人故事。令人匪夷所思的是，《野战排》看似简单的剧情，却在当时创造了高达2亿美元的票房神话，并获得1987年第59届奥斯卡金像奖中的最佳影片、最佳导演、最佳剪辑、最佳音响等四项大奖。正因为电影获得的空前成功，Digital Reality 也准备趁机大捞一笔，将电影改编成当今最流行的即时策略类游戏。到底游戏能否重现电影昔日的辉煌呢？还是让我们一起先睹为快吧！

3D 引擎大放异彩

同名游戏《野战排》（Platoon）的亮点要归属于全3D引擎打造，Digital Reality 为了展现电影中的原汁原味，首次引入了当今前卫的点对点技术。像直升机降落和起飞时特有的动态气流，炸弹爆炸瞬间光影特效强弱的变化，



交通工具驶过遗留的车辙痕迹都清晰可见。但3D引擎的成功并不只局限于此，还提供有随机变化的天气环境系统。这种系统能在游戏生成诸如沙尘暴、暴风雨、河流、沼泽等自然景观，在最高1600×1200分辨率支持下，玩家仿佛真正置身于越南战场潮湿和炎热的气候环境中，使游戏视觉效果得到根本的保证。

游戏地图设计异常宏大，士兵能在按照比例缩小的250平方公里上自由驰骋，利用环抱的森林和起伏的山丘同敌人周旋。为了便于在宏大的地图中实施战术安排，视野模式允许利用鼠标来进行拉伸旋转，即能在作战前利用远景视角来安排战术，又能在作战中借助俯视角度对士兵进行细微操作。但你完全不用担心画面效果会因视角拉近而变得模糊，强劲的硬件支持使每个士兵看起来都栩栩如生。

好玩才是硬道理

《野战排》和同类游戏最大的区别在于，士兵被游戏自动分配为机枪兵、步兵、炮兵、工兵、狙击手、指挥官等符合战场的兵种，不同兵种在武器上自然大不相同。美国士兵拥有威力巨大的M14来福枪、M16冲锋枪、M60重机枪作战，越南士兵则手持他们喜爱的小口径UP手枪和著名的AK–47。双方人员除了以上必备武器外，很多任务中还隐藏着Sherman铁箱，从中能随机获得像空气弹、火箭炮、双刃大砍刀等通用武器，使游戏可玩性大大提升。任务模式也不再是一成不变的战斗，有的任务要求你驾驶坦克去摧毁燃料库，有的任务要求你使用运兵车来支援前线士兵，有的任务还会让你去救出受苦受难的平民们。

《野战排》在操作方面允许对每类兵种发出命令，从而让所有士兵统一行动。游戏中对于敌人也有创新设计，只有当玩家靠近敌人时才能发现他们（游戏默认5尺），就算你的步兵已经探索了该地区，但也很难保证某些树后或灌木中仍躲藏有敌人。这种困难的设计正是制作小组的目的，希望玩家能真正体验丛林战的危险性，同时要求根据战场局势来合理分配士兵，整个小队共同进退。

为了贴近现实，每个兵种还被赋予了疲劳系统，不停的作战将会不断消耗士兵体力值，使移动速度降低。此外，士兵顺利完成任务能得到经验值，以便提高射击、移动等作战等级。似乎游戏更像是一部RPG作品，也充分体现了电影中的精髓，毫无休止的屠杀只会让玩家变得像“巴恩斯”一样冷酷无情，不滥杀无辜的玩家才能真正领悟到“伊莱亚斯”对战争的理解。

电影音效卷土重来

游戏音乐音效由英国电影电视艺术学院著名音乐家 Tamás Kreiner 亲手打造，背景音乐以幽雅的快旋律来突出战争残酷的悲壮气氛，而战场音效却和背景音乐形成了鲜明的对比，真伪莫辨的枪炮声，士兵中弹后的惨叫，人物之间的真人对白。游戏将让玩家体会到身临其境的奇妙感受。



即时战略的未来在那里？

游戏至今已经开发了一年之久，目前正紧锣密鼓进入最后测试，预计在圣诞节时全球同步上市。如果不出意外，你看到本文时，它可能已经悄悄溜进你的硬盘。单从即时策略游戏本身来看，《野战排》似乎加入了太多其它游戏元素，可能已经不能再称为真正的即时策略游戏，但对于影迷和玩家却又都是不容错过的。让我们回到那个残酷的征战岁月，去亲身感受越南战争吧！■

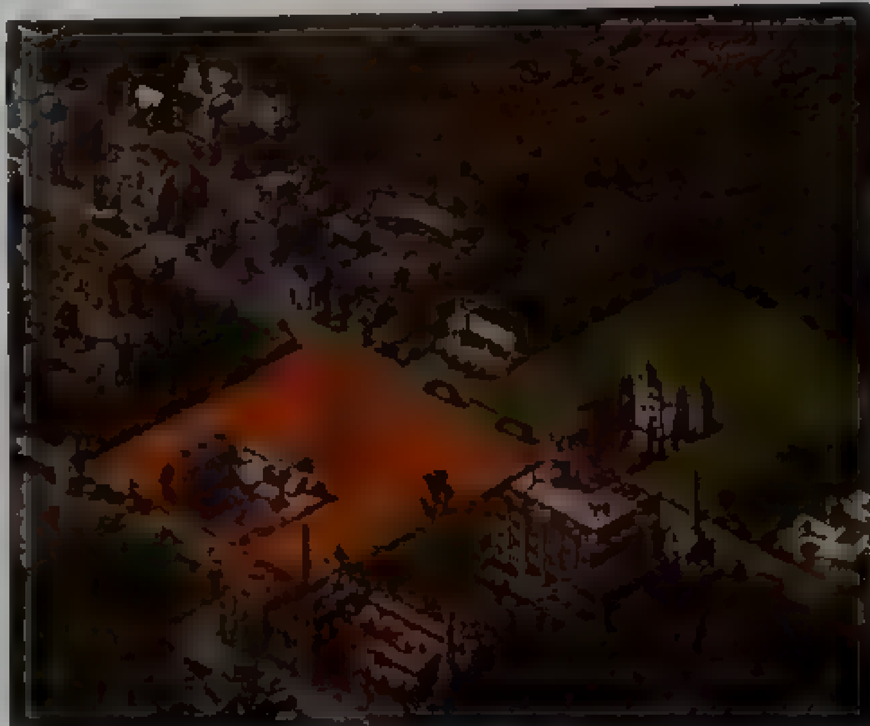


来自奥地利的游戏发行商 Jowood，在短短几年内就发行了数个以"大亨"为名的模拟经营游戏，而且绝大多数都取得了不错的成绩，其中《酒店大亨》、《交通巨人》、《工业大亨》等游戏，相继被汉化并引进国内，受到经营模拟爱好者的欢迎。而今年的《工业大亨Ⅱ》(Industry Giant2)，更将于年底问世，国内玩家们又可以大展宏图了。



将真实性摆在第一位

对于一个经营模拟游戏来说，最重要的一点是什么？——真实！一个画面再美、操控再流畅的模拟游戏，把握不好"真实"这一点，也就等于抛掉了这类游戏的灵魂。而《工业大亨Ⅱ》在这方面则交了一份满意的答卷。在游戏中，玩家需要从收集原材料做起，通过加工原材料获得最后的成品，并通过零售来道将产品销售出去，之后才能获得收入。而作为企业的管理者，仅仅只是把握生产制造过程中的几个环节是远远不够的。举个例子，如果你的经营方向是汽车制造业，那么除了要对汽车制造过程中的品质、技术进行监控之外，原材料的采集、产品的销售都是需要考虑的问题。首先，你需要寻找钢铁制造商来保证自己的原材料供应不会中断；同时也别忘了购置皮革制品、音响等汽车必需的配套设备，一辆只配有铁皮座椅的汽车是不会有人想买的。当然，如果条件允许的话，你也可以自己投资来制造上述这些配套产品。除此之外，当成品汽车批量生产出来之后，别忘了建立产品销售机构，一个健全的销售渠道是产品销售的最基本条件。工业生产的酸甜苦辣在游戏中都得到了淋漓尽致的表现。



为了提高真实性，游戏特别将季节对商业活动的影响也纳入其中，玩家的生产以及商业活动和季节息息相关。伴随着一年四季气温的变化，玩家也需要随时调整自己企业的经营策略，生产真正符合市场需求的产品。如果玩家经营的是一家服装企业，就要注意及时调整服装的类别以适应季节的需要，而在换季的时候，则要注意及时处理前一季还未销售完的服装以回收资金。引入季节变化后，游戏的挑战性和变数也大大增加。



城市建设也有你的一份

除了工业生产外，你还可以参与到城市的发展中来。具体来说，就是当工业必需品投放市场后，城市就会逐步向前发展，你可以通过不断的提升产品数量及科技含量来加快城市发展的步伐。发展快了，对相应产品的需求也会增加，你的企业产量也会随之加大，所获得的利润成倍增长，城市与企业之间也将形成一条良性的供求关系链。在这种互动中，整个社会将不断地向进步。伴随着上述特性，游戏还引入了"声望"这个概念，在供求关系链中，玩家的声望将不断累积变化，当达到一定数值时，就将获得整个城市所给予的奖励——一幢豪华的别墅。当然，如果你把自己的企业建在市中心，而且对周围的居民生活造成了影响的话，那声望值就会下降，严重后果就是被居民扫地出门哦。



原作基础上的改进和扩充

要说模拟经营类游戏的缺点，相信很多人都会抱怨这类游戏繁琐的操作和复杂的关系。针对这些问题，制作组总结了一代的优缺点，在游戏操控上作了许多调整和改进。玩家可以通过观察《工业大亨Ⅱ》游戏界面上的相应图示，清楚地判断图标选项的功能。除此之外，游戏菜单也进行了近乎"革命性"的改进，以保证玩家在经营过程中不至于漏掉任何一个细节。游戏中不会再有"顽固不化"的菜单条挡住视线，在界面中的任何位置点鼠标左键都会立即显示所有与之相关联的选项，这一设计大大简化了玩家的操作。点击鼠标右键的作用与之正好相反，刚刚显示在画面上的菜单将立即消失。

和前代相比，二代的地图面积扩大了好几倍，150 余种原材料涵盖了几乎所有的工业生产领域，游戏中的交通工具也达 50 余种，并且随着时代的发展会不断的变化。



与历史同进退

批量生产技术的推广始于 1900 年，这也是游戏为玩家设定的起始时间。在近 100 年的发展历程中，玩家将亲身体验影响世界工业进程及格局的每一个重大事件。也许你所扮演的大亨参与的是化工行业的生产，没准尼龙就是从你手中诞生。与此同时，随着时代的变迁，工业格局也在不断发生着变化，玩家的经营方向也需要进行不断的调整，只有这样，自己的企业才能立于不败之地。

汉堡包诞生于哪一年？如今风靡全球的滑板被发明出来时有什么趣事？电话的发明人是贝尔，可你知道它们是何时投入批量生产的吗？在游戏特别设定的"智力问答"模式中，玩家就将参与回答这样的问题。找一个无聊的周末，拉着自己的父母兄弟一起来参与游戏的"智力问答"，不是一件很有趣的事情吗？■





虽然花儿难免要凋谢，虽然太阳毕竟要下山，虽然鸟儿终究有回巢的一天，但我对你的这份思念，却是永远不变的。"当《情归故里》的标题画面出现在电脑屏幕上时，我的脑海中突然浮现出了这句话，它是写在中学时代我曾经喜欢的一个女孩所送的贺卡上的。往事就是这样，越是细微末节的遥远回忆，越是会在你不经意的时候突然跳出，拨动你的心弦。

故里·一个平静宁和的名字



无可否认喜欢日本游戏的我，正在成为一个越来越俗的玩家，当以各种美女为卖点的恋爱游戏以量产的速度潮涌而至，已经成为快餐般的浏览消费，我已更多地被恋爱游戏的画面而不是内涵所吸引。然而这款名不见经传的游戏为何却会打动我呢？

《情归故里》这个名字是该游戏国内代理商新天地的官方译法，原名为《お帰り～夕凪色の恋物語》，"お帰り"是一句口语，意为"欢迎回家"，"凪"为日本汉字，指的是风平浪静的状态。游戏的内容正如其名，没有什么波澜壮阔、曲折离奇的情节，有的只是重归故里的心境宁和，以及平淡真诚的爱情故事，《情归故里》这一译法真可谓传神之笔。

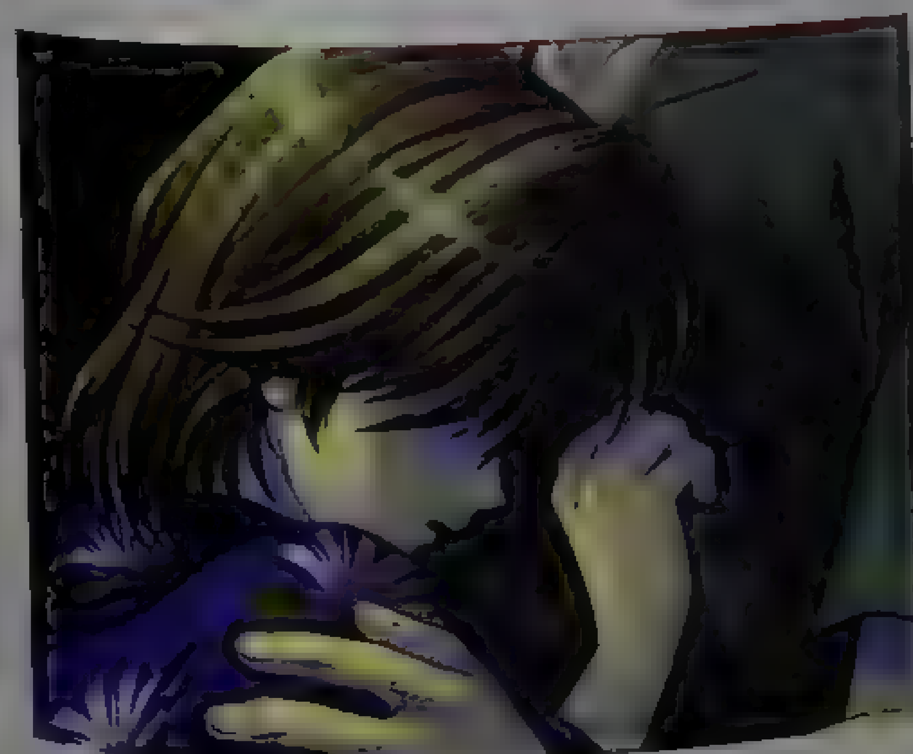
情归·一段美丽但并不曲折的故事

夕阳将整个小岛镀上了一层昏黄的迷人色彩，一位学生打扮的少女倚坐在山头的路栏之上，出神地望着波光粼粼的码头湖面，而晚风也轻拂着她的柔发，就是在这样写意的一幕之下，我们的故事也开始了：主人公是一位临近毕业的大学生，为了完成实习而回到了自己的出生地姬神岛，担任为期一月的小学教师。当他坐船回到阔别多年的家乡后，发现尽管外界光阴匆匆，而这里的一切却都还停留在昔日的光景，或许唯一有所改变的，不过是故人们的年龄而已：儿时青梅竹马的女孩已是婷婷玉立，慈祥的启蒙老师耳边又多了几丝白发……



游戏的人物设计初看会让人觉得有些不够洋气，但恰恰是这种略带土气的人物形象，才能够与游戏所塑造的世界相吻合，才能够得以相得益彰地表现那种怀旧的气氛——如此优秀的人设，正是相当有名的《美少女战士R》剧场版监督只野和子。同样值得赞许的是游戏配乐，均赋以缓慢抒情的曲调，令游戏整体更宽完美：其中更有两首世界级的名曲，一为片首曲《献给已故公主的孔雀舞曲》；另一首对于中国的玩家来说就更熟悉了，那就是国产影片《城南旧事》中主题曲"长亭外，古道边，芳草碧连天……"的那首《送别》。当这首熟悉的旋律伴随着游戏地图打开而缓缓响起的时候，无数年少的追忆和淡淡的伤感总是同时涌上我的心头，这也是我被《情归故里》所深深打动的原因之一。

特色·一种返璞归真的感动



也许《情归故里》并不能算是一个纯粹的恋爱游戏，而是一个情感交流游戏，游戏的目的甚至并不是要把那些可爱的女孩子追求到手，而是让我们在游戏所构筑的这个田园世界中，寻找并体会一种返璞归真的感动。因此在游戏中，所能够攻略的对象（也就是影响最后结局的人物）并不仅仅局限于正当妙龄的少女们，同时也包括十岁小学生一类的角色，甚至是以前的男同学等，而即使是追求那些女性角色，最后也未必是所谓的完美结局（主要的女性角色都设计有 bad ending）。这些与其他恋爱游戏大相径庭的设计，无疑更显得与生活的贴近，并把它的内涵大大推进了一步。

姬神岛——主人公的故乡，是一片保留着纯朴与真诚的天地，虽然与这个势利浮躁的现实世界格格不入，却反教人倍感亲切。对于我们大多数在都市中出生长大的人来说，虽然现实中无法寻觅这样的理想家园，但只要依旧保留一份心灵净土，《情归故里》相信也不会仅仅是一个令人羡慕的传说吧。■



《天王》怪物介绍

国内著名游戏开发小组西山居将在年末上市国内首款3D动作类游戏《天王》。这款产品的开发引擎和《无人永生》(No One Lives Forever)的引擎同出自于LithTech公司。最新版本的LithTech engine被美国的著名的游戏杂志评为领导跨越世纪的3D引擎工具之一。试玩了这款产品的DEMO之后，对于西山居在lithTech引擎之上的诸多技术细节的改进和创新在本刊9月号里已有所介绍，而这款游戏中，对于NPC，即各式怪物的刻画也非常形象生动。经过努力终于从西山居拿到第一手资料抢先刊登，请各位玩家在下面尽情欣赏吧。



龙巨人：龙牙洞中的巨型守卫，庞大的体形就足以吓退大多数敌人，加上龙巨人使用的巨大武器，它们就像真正的龙一样危险。和喜欢成群出没的龙妖们不同，天性骄傲的龙巨人喜欢独来独往，它们行动时在地面发出的隆隆声，以显示自己的威力。



龙妖：这些绿色的小怪物在龙牙洞中随处可见。同它们体形庞大的兄弟相比，单个的小妖显得毫不起眼。不过小妖们成群出没的习惯，应付起来也要小心谨慎。

骷髅：这些衣着华丽的亡灵，生前享尽了荣华富贵，死后却无法得到安宁。它们似乎被一种咒语从沉睡中唤醒，徒劳地在这个生前为自己建造的监牢中四处游荡。他们憎恶这种咒语，却无法摆脱，因此变得异常狂躁，任何靠近的生物都将陷入极大的危险中。



豕突：从外表上看是个痴傻而且软弱的家伙，事实上他的攻击的确不足以伤害到你，但如果多些耐心，从他身上也许你能得到意外的惊喜。

行尸：这些尸体原本是地陵中夜叉们的奴隶，但是必要的时候，他们也会被咒语操纵起来攻击闯入陵地的敌人。四肢僵硬，行动缓慢是它们的特点，常常成群出现。



多足怪：被诅咒的沼泽中滋生着大量的黑暗生物，多足虫便是最危险的一种。平时它们躲藏在石壁的缝隙间，一有风吹草动，便悄无声息的靠近猎物，然后施展它们锋利的爪牙进行攻击。



飞蜥蜴：这些蓝色蜥蜴般的怪兽，却长着鹰的头和一对巨大的翅膀。它们神秘的出现在沼泽之中，属于黑暗生物的一种。隐匿在沼泽丛林中的飞蜥蜴，[illegible]意的从高处猛然俯冲下来，用它们巨大的双足撕裂敌人。记住，像鹰一般的嘶鸣，会告诉你那些隐藏在黑暗中的危险。

巨蝎：体形巨大的蝎怪，匍匐在熔岩灼热的石壁上，坚硬的甲壳保护它不受灼热的岩浆甚至刀剑的伤害。巨蝎静候着那些不慎靠近它的生物，而偶尔闯入的冒险者更是它求之不得的美餐。它会从腹中喷出灼热的火焰，攻击靠近的生物，而巨大的螯则用来蚕食烤熟的美餐。



岩怪：这些行动迟缓的怪物，皮甲却象岩石般坚硬。常年以熔岩作为它们的食物，使岩怪获得了某种神奇的法术，能够让自己的前肢变得像两堵坚固的石墙，保护它们免受任何伤害。如果能够找到对付这种法术的方法，这些笨头笨脑的怪物就会变得毫无威胁。

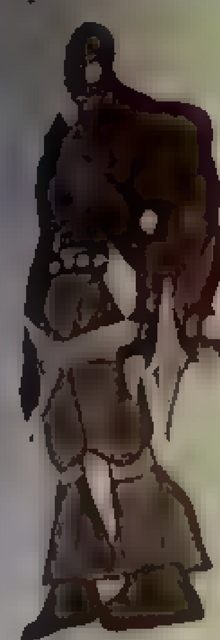
修罗巫师：巫师们擅长使用各种法术，他们常常从远处攻击敌人。操纵石傀儡，是它们的另一项异能。巫师们能够利用精神力控制刀枪难入的傀儡，越强大的巫师，能控制越多的石傀儡。依靠这些死心塌地的战士，巫师变得强大无比。



石傀儡：它们就像石头的机器人，受制造它们的巫师操纵。傀儡会死心塌地的听从巫师的命令，即使你能够将这些强大的家伙击倒，也无法阻止它们继续向你攻击。只有杀死在暗处操纵的巫师，才能使傀儡停下来。



夜叉魔：夜叉地陵中的守卫。它们长着两个头，两个身躯，像被某种力量结合在一起。当夜叉魔受到攻击后，它们的身体会一分为二，小心这种奇异的法术。



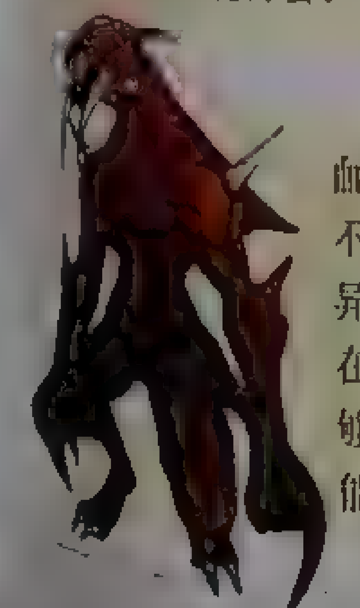
修罗箭手：这些面目狰狞的修罗战士是阴暗的修罗地窟中最危险的敌人之一。它们将地窟中复杂的地形和重重的黑暗作为自己的武器，偷偷地袭击那些放松戒备的闯入者，然后又隐没在地窟的阴影当中。修罗箭手使用的弓箭，是用敌人的骨头制成，它们是一群杀人魔。

迷驮山神兄：很久远的时候，作为神的守卫他们被遗忘在这座荒废的圣殿中，时间是如此的漫长，他们遗失了几乎全部的记忆，唯一记起的便是他们的使命——保护神谕免受任何侵扰，无论来自邪恶的企图或是正义的要求。



迷驮山神弟：这些拥有强壮的四肢，却头脑愚笨的战士，是圣殿的守卫之一，和他们的同胞一样，被神遗忘在这座荒废的圣殿里。他们一直都在等待那些聪明的同胞传达神的旨意，并逐渐变得暴躁不安，却不知它们失意的同胞早就将他们连同神一起遗忘了。

魔兽：一只恐怖的巨兽，可能被某种咒语从黑暗界召唤而来。迷驮山的巫师们，借助神谕的帮助，将魔兽困在了禁言之壁的虚空之中。一旦失去神谕的力量，这只危险的魔兽将会从禁言中挣脱而出。



血魔：这种血红的怪物并不强壮，但是它有一种奇异的能力——制造血障。在血障中的血魔不但能够不受外界的伤害，而且能够获得再生。



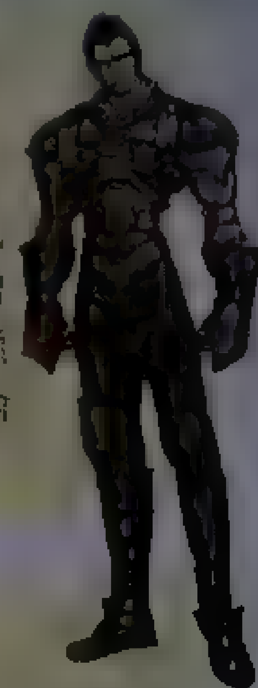
罗帝：修罗族的魔王。在神战中，修罗之神从封印的黑天那里看到了一种强大的力量，这种印象一直以来诱惑着修罗神，并最终俘虏了他。迷恋于黑暗力量中的修罗神，背弃了八部众的信仰，成为黑天邪力的使徒——修罗鬼王。为了阻止黑天神再次复活，天神和其它六部再次联合起来，进行又一场惨烈的战争。在这场被称为八部之战的战争中，修罗神被天神和其它六部击败，并封印于修罗之海中，除非海水枯竭，修罗神才能解脱。但是卜筮者乾达婆临死前却预言五百年后黑暗的力量会再次出现。五百年过去了，一个拥有强大力量的人——罗帝，成为了修罗族的首领，并宣称自己是修罗神转生。被诅咒的修罗地穴中又一次酝酿起黑暗的力量，野心勃勃的罗帝准备解开鬼王封印，复苏黑暗的力量。战争再次降临到八部众之中，罗帝真的会变成新的黑天神吗？

爆虫：咒语产生的奇怪生物。它们通常被巫师们用来守护秘密的宫殿，一旦有敌人进入，这些带着火焰的生物便会冲向敌人，然后与不速之客同归于尽。

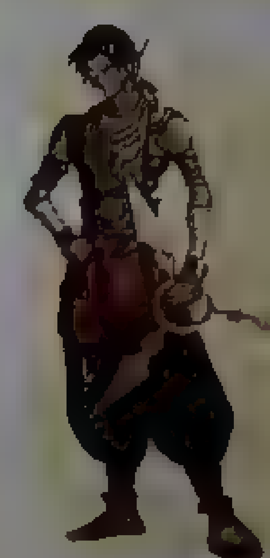


龙殿守护者：龙将们的首领，强大的守护者。

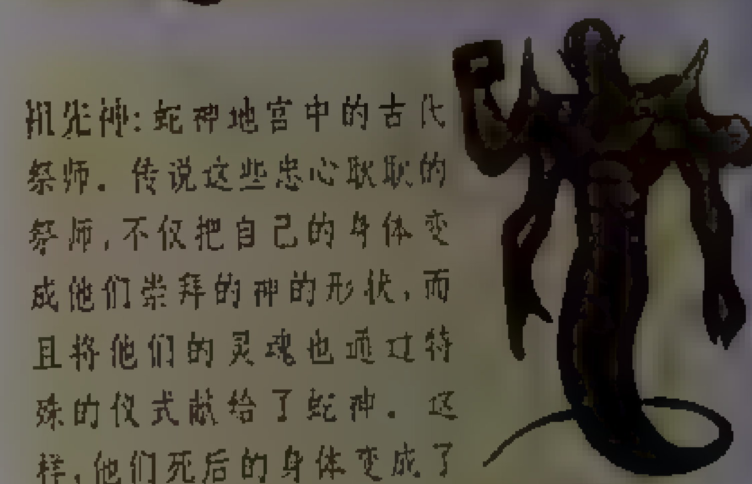
吸血杀手：[illegible]王独狼手下的神秘杀手。



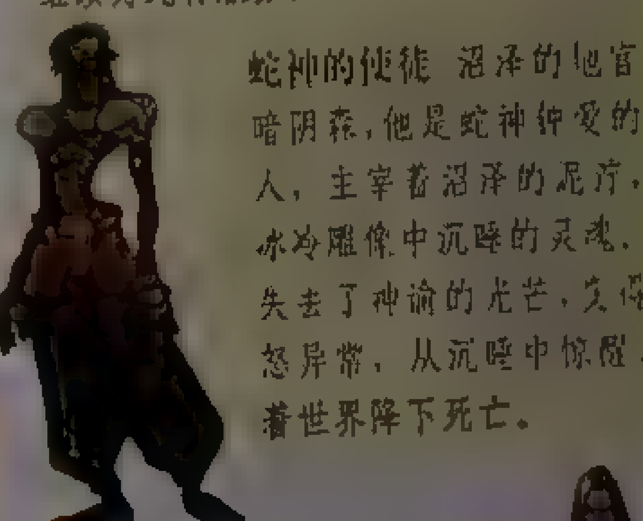
独狼：主角的兄长。老天王在修罗之战中，被邪力附身的罗帝击伤，回到善见城后离奇的死去，作为长子的独狼理所当然的成为了天族新的领袖，面对日益增强的黑暗力量的威胁，独狼不顾大国师的劝阻，决定利用八神谕的力量来击败强大的修罗族。



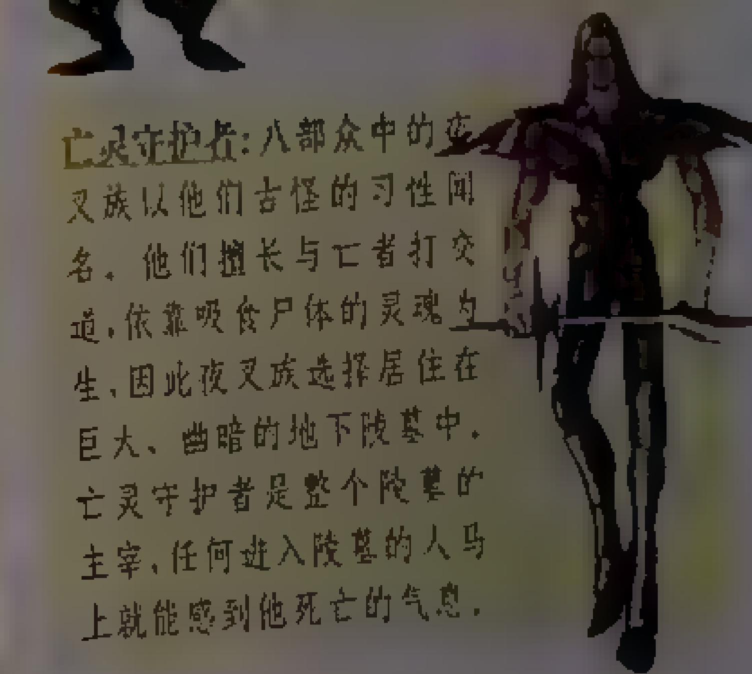
凤凰守护者：涅盘峰的神将。从火中重生的祭师，掌握了神秘的蛊术和战斗技能。要小心他的攻击，因为神异的蛊术将使他的伤害变成永久的。



祖先神：蛇神地宫中的古代祭师。传说这些忠心耿耿的祭师，不仅把自己的身体变成他们崇拜的神的形状，而且将他们的灵魂也通过特殊的仪式献给了蛇神。这样，他们死后的身体变成了永远不朽的冰冷的石雕，而他们的精神则继续为蛇神服务。



蛇神的使徒：沼泽的地宫黑暗阴森，他是蛇神钟爱的仆人，主宰着沼泽的泥泞，和冰冷雕像中沉睡的灵魂。他失去了神谕的光芒，变得暴怒异常，从沉睡中惊醒，对着世界降下死亡。



亡灵守护者：八部众中的夜叉族以他们古怪的习性闻名。他们擅长与亡者打交道，依靠吸食尸体的灵魂为生，因此夜叉族选择居住在巨大、幽暗的地下陵墓中。亡灵守护者是整个陵墓的主宰，任何进入陵墓的人马上就能感到他死亡的气息。

《天王》的制作目前已接近尾声，预计将在年底同国内玩家见面，作为国内首款自行创作的3D动作冒险游戏，其最终品质将达到何种水平，我们拭目以待。■

国内上市星运表

热血清醒奖

colin mcrae rally 3

- 名称 科林麦克雷拉力赛Ⅲ
- 出品 天人互动
- 类型 RAC
- 语种 英文
- 容量 未定
- 发售 2002/12
- 价格 未定

出生入死奖

- 名称 重返德军总部－深入敌后
- 出品 天人互动
- 类型 FPS
- 语种 英文
- 容量 未定
- 发售 2002/12
- 价格 未定

魔法无敌奖

- 名称 哈利·波特与密室
- 出品 美国艺电
- 类型 ARP
- 语种 中文
- 容量 1
- 发售 2002/12/15
- 价格 待定

再造经典奖

- 名称 魔兽争霸Ⅲ混乱之治[简体中文版]
- 出品 奥美电子
- 类型 RTS
- 语种 中文
- 容量 2
- 发售 2002/11
- 价格 ￥108

育碧软件

Tel 021-58788969-241 E-Mail help@ubisoft com.cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
新铁路大亨	Ubi Soft	SI	中文	1	2002/11/14	49
圣战群英传Ⅰ	Strategy First	ST	中文	1	2002/11/21	49
捍卫雄鹰之IL2战机	Ubi Soft	SI	中文	1	2002/11/21	49
星际原动力	Strategy First	RTS	英文	1	2002/11/28	49
幽灵行动－石破天惊	Ubi Soft	FPS	中文	1	2002/12/5	49
幽灵行动黄金版	Ubi Soft	FPS	中文	3	2002/12/5	49
恐惧飞机	Ubi Soft	ACT	中文	1	2002/12/12	49
反斗奇兵	Monto Cristo	ST	英文	1	2002/12/12	待定
龙战士Ⅳ	Capcom	RP	中文	1	2002/12/19	49
魔域帝国	Ubi Soft	RTS	中文	1	2002/12/19	49
大师高尔夫典藏版	Microsoft	SP	英文	1	2002/12/26	待定
微软飞行模拟98	Microsoft	SI	英文	1	2002/12/26	待定
疯狂城市飙车	Microsoft	RAC	英文	1	2002/12/26	待定
血色苍穹	Microsoft	ACT	英文	1	2002/12/26	待定
疯狂弹珠台	Microsoft	PUZ	英文	1	2002/12/26	待定
黑色豪门	Ubi Soft	AD	英文	1	待定	待定
魔域帝国－雪狼传说	Ubi Soft	RTS	英文	1	待定	待定
龙穴历险记3D	Ubi Soft	ACT	英文	1	待定	待定

天人互动

Tel 010-84975388转167、168、169 E-Mail support@biggamer com

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
秘密潜入Ⅱ秘密打击	Codemaster	FPS	中文	1	2002/11	49
二战风云 战俘	Codemasters	ACT/AD	中文	待定	2002/11	49
文明Ⅲ游戏世界	Infogrames	ST	中文	2	2002/11	49
过山车大亨Ⅱ	Infogrames	ST	中文	2	2002/11	49
魔剑	En-Tranz	OG	中文	未定	2002/12	未定
科林麦克雷拉力赛Ⅲ	Codemasters	RAC	英文	未定	2002/12	未定
重返德军总部 深入敌后	Activision	FPS	英文	未定	2002/12	未定
二战风云 前线指挥官	Codemasters	RTS	中文	未定	2003/01	未定
永远的毁灭公爵	Take 2	FPS	英文	未定	2003/01	未定

奥美电子

Tel 010-82657905 E-Mail aec@aomeisoft com

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
孔雀王	Untec	MMORPG	中文	待定	待定	待定
魔兽争霸Ⅲ[简体中文版]	Blizzard	RTS	中文	2	2002/11	108
异形Ⅱ原始猎杀	Sierra	FPS	中文	待定	2002/11	待定
突变怪物	Universal	ACT/AD	英文	待定	2002/12	待定
地球时代 征服的艺术	Sierra	RTS	英文	待定	2002/12	待定
魔戒 指环王	Universal	ACT/AD	英文	待定	2002/12	待定
皇帝 中国之崛起	Sierra	ST	英文	待定	2003/01	待定

新天地

Tel 010-62862042 E-Mail support@suntendygame com

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
罗刹	工画堂	RTS	中文	2	2002/12	48
圣界之奇迹	Exe-create	RP	中文	1	2002/12	48
情归故里	ALCO	AD	中文	1	2002/12	49
圣书外典－亚雷克篇	Stack Software	AD	中文	2	2003/01	48
圣书外典－白银篇	Stack Software	AD	中文	3	2003/01	69
沙漠风暴	SCI	FPS	英文	1	2003/01	待定

怡采科技

Tel 010-82650010 E-Mail caile@echoicetech com

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
战争指挥官	CDV	RTS	中文	1	2002/11	47
神界	CDV	RP	中英	3	2002/12	待定
无人永生Ⅱ	Sierra	FPS	中文	2	2003/01	待定

寰宇之星

Tel 010-82650151-105 E-Mail huanyu@unistar net.cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
风色幻想Ⅱ aLIVE	弘煜科技	RP	中文	4	2002/11/15	59
异域狂想曲	奥汀科技	SL	中文	2	2002/11/15	49
天使帝国Ⅲ	大宇资讯	RP	中文	2	2002/11/15	待定
梦幻水族馆Ⅱ梦幻海洋岛	全景软体	ST	中文	2	2002/11/15	39
大富翁Ⅵ大家来抢钱	大宇软星	TAB	中文	待定	2002/11/30	待定
仙剑奇侠传Ⅱ	大宇资讯	RP	中文	待定	2003/01	89
仙剑奇侠传Ⅱ[珍藏版]	大宇资讯	RP	中文	待定	2003/01	待定
三国群英传Ⅳ	奥汀科技	SL	中文	待定	2003/01/31	待定
三国群英传Ⅳ[珍藏版]	奥汀科技	SL	中文	待定	2003/01/31	待定
幻想三国 神州游侠儿	宇峻科技	RP	中文	待定	2003/01/31	待定
征天风舞传	弘煜科技	RP	中文	待定	2003年春季	待定
魔幻骑士	大宇资讯	RP	中文	待定	2003年春季	待定
超时空英雄传说Ⅳ	宇峻科技	ST/RP	中文	待定	2003年夏季	待定

光谱资讯

Tel 62969069/70/71/72 E-mail gpbs@public bta net.cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
交通英雄	光谱博硕	ST	中文	2	2002/11	88/48
天下霸图	光谱博硕	ST	中文	2	2002/11	48
古文明时代	enlight	ST	中文	1	2002/11	50
创业王	光谱博硕	ST	中文	待定	2003/01	待定
发明工坊	工画堂	ST	中文	待定	2003/01	50

世纪雷神

Tel: 010-62142685 E-Mail quake@263 net

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
巴黎—达卡尔拉力赛	SoftTop	RAC	英文	1	2002/11	48
实况足球经理	Jowood	ST	中文	1	2002/11	48
钢铁猛兽	eSim Games	SI	英文	1	2002/12	48
野战排	Stantge First	RTS	英文	1	2002/12	48
攻击战机	Stantge First	SI	英文	1	2002/12	48

欢乐艺派

Tel 010-62658399 E-Mail bw@ep egame com

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
妖怪与乡巴佬	Cryo	ST	中文	1	2002/12	29
黎明之光	NMG	RP/SL	中文	1	2002/12	29
大秦悍将·简体中文永久版	欢乐亿派	FPS	中文	1	2002/12	29
末日星河	Lemon	RTS	中文	1	2002/12	29
抗日 血战上海滩[暂定]	欢乐亿派	FPS	中文	待定	2002/12	待定

美国艺电

Tel. 010-64100888 E-Mail eachina@ea com cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
模拟人生 家有宠物	Maxis	ST	中文	1	2002/12/15	待定
战地1942	DICE	FPS	英文	2	2002/12/15	待定
FIFA 2003	EA Sports	SP	英文	2	2002/12/15	待定
哈利·波特与密室	EA	ARP	中文	1	2002/12/15	待定
极品飞车 闪电追踪Ⅱ	EA	RAC	英文	1	2003/01/15	待定
NBA Live 2003	EA Sports	SP	英文	1	2003/01/15	待定
荣誉勋章 奇袭先锋	2015	FPS	中文	1	2003/01/15	待定
模拟城市 新世界	Maxis	ST	中文	2	2003/01/15	待定
F1 2002	EA Sports	RAC	英文	1	待定	待定
公元1503	SunFlowers	ST	中文	待定	待定	待定
命令与征服 将军	Westwood	RTS	英文	2	待定	待定

恒星科技

Tel 010-84621740-8006 E-Mail hxkj@hpyweb.com.cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
长弓阿帕奇	Inforgrames	SI	英文	待定	2002/11	待定
世界台球锦标赛	Inforgrames	SP	英文	待定	2002/11	待定
E3大亨之游戏之王	恒星	PUZ	中文	待定	2002/12	待定
曼哈顿计划·毁灭公爵	3DREALMS	FPS	英文	待定	2002/12	待定

注:《国内上市星运表》中刊出的上市信息均为各大游戏公司提供,仅供参考,如有时间、价格或其他变化完全是厂商行为,我们会进行追踪报道。

争霸武林奖

- 名称 天下霸图
- 出品 光谱博硕
- 类型 ST
- 语种 中文
- 容量 2
- 发售 2002/11
- 价格 ￥48

再续经典奖

- 名称 天使帝国Ⅲ
- 出品 寰宇之星
- 类型 ST
- 语种 中文
- 容量 2
- 发售 2002/11
- 价格 ￥49

出生入死奖

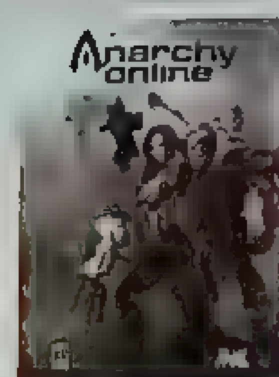
- 名称 生化危机之枪下游魂
- 出品 南极软件
- 类型 ACT
- 语种 中文
- 容量 1
- 发售 2002/08
- 价格 ￥48

谁与争锋奖

SHADOWBANE

- 名称 魔剑
- 出品 天人互动
- 类型 OG
- 语种 中文
- 容量 待定
- 发售 2002/12
- 价格 待定

国际上市星运表 December 2002



混乱在线 虫族大战
(Anarchy Online: Notum Wars)

混乱指数：★★★☆

游戏类型 [illegible]
类似游戏 [illegible]
Ultima Online
制作公司 Funcom
发行公司 Funcom
上市日期 12月2日

也是一位殁罗成员 [illegible] 年就以 [illegible] 年龄的游戏周岁了。

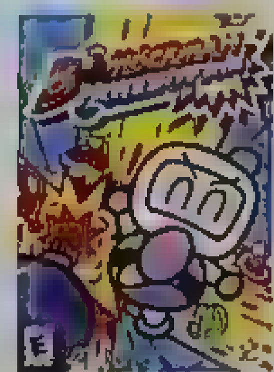
大脚车 Jam 终极毁灭
(Monster Jam Maximum Destruction)



撒野指数 ★★★☆

游戏类型 赛车
类似游戏 [illegible]
(Master Rallye)
制作公司 UB Soft
发行公司 UB Soft
上市日期 12月3日

[illegible] 看看大脚车 [illegible] 一把吧。



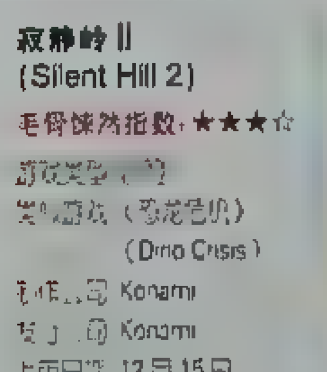
炸弹人典藏版 I
(Bomberman Collection 1)

一声叹息指数 ★★★★

游戏类型 动作
类似游戏 (炸弹人)
(Bomberman)
制作公司 Konami
发行公司 Konami
上市日期 12月 5日

重温当年最纯真的游戏乐趣 [illegible]

寂静岭 II
(Silent Hill 2)



毛骨悚然指数：★★★☆

游戏类型 [illegible]
类似游戏 (恐龙危机)
(Dino Crisis)
制作公司 Konami
发行公司 Konami
上市日期 12月15日

有望成为 PC 游戏史上最恐怖的大作，大有灭掉"生化""恐龙"之势。

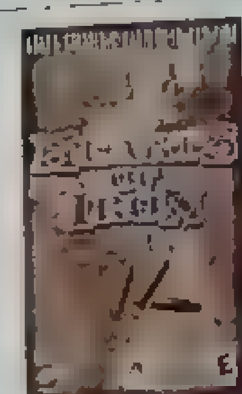


越南 战俘拯救行动
(Vietnam Pow Rescue)

战火连天指数：★★★

游戏类型 动作
类似游戏 (越南II [illegible])
Vietnam 2 Special Assignment
制作公司 Single Cell Software
发行公司 ValuSoft
上市日期 12月20日

[illegible] 战争 [illegible] 都可以不断地大肆宣 [illegible] 真可惜了中华儿女抗击日寇的事迹。



钢铁之星
(Hearts Of Iron)

换汤不换药指数：★★★

游戏类型 [illegible]
类似游戏 (大战略)
(World War 2
制作公司 Paradox Entertainment
发行公司 Strategy First
上市日期 12月1日

二战的题材 [illegible] 战略 [illegible] 的玩家，对于大部分国人 [illegible]。

司芬克斯之谜 II 欧米加之石
(Riddle of the Sphinx 2 The Omega Stone)

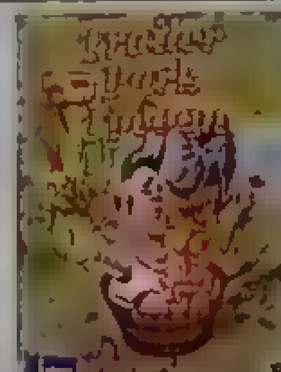


千古之谜指数 ★★★☆

游戏类型 [illegible]
类似游戏 (神秘岛III)
(Myst 3 Exile
制作公司 DreamCatcher
发行公司 DreamCatcher
上市日期 12月1日

[illegible] 3年之后的续集理应更上一层楼了。

停车场大亨
(Trailer Park Tycoon)



子孙满堂指数 ★★★

游戏类型 [illegible]
类似游戏 (宾馆大亨)
(Hotel Giant Chinese)
制作公司 Jaleco Entertainment
发行公司 Jaleco Entertainment
上市日期 12月1日

卡通风格 [illegible] 不过"大亨"[illegible] 恐怕"公厕大亨"离我们也不远了。



暴雪 DVD 影片典藏版
(Blizzard Entertainment DVD Collection)

[illegible]指数：★★★★☆

游戏类型 [illegible]
类似游戏 -
制作公司 Blizzard
发行公司 Blizzard
上市日期 12月1日

[illegible] 的，可算是暴雪的动画 [illegible] 一个字：Cool!

无声潜逃
(K-Hawk Silent Escape)

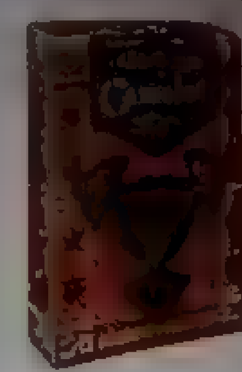


创意无限指数：★★★☆

游戏类型 动作
类似游戏 (鬼武)
(Oni)
制作公司 Jowood
发行公司 Jowood
上市日期 12月2日

人物造型在卡通和虚拟之间自然变幻，还是比较有创意的。

亚瑟王宫的阴影：隐藏岛
(Dark Age of Camelot Shrouded Isles)



货真价实指数：★★★★

游戏类型 [illegible]
类似游戏 [illegible]
Ultima Online
制作公司 Mythic Entertainment
发行公司 Mythic Entertainment
上市日期 12月3日

[illegible] 最佳的在线游戏，大家应该关注一下。不过 [illegible] 网络游戏 [illegible] 也规规矩矩的，不像国内加个 [illegible] 了。

猎户座之王 III
(Master Of Orion 3)



高深莫测指数 ★★★☆

游戏类型 策略
类似游戏 (猎户座之王)
(Master Of Orion)系列
制作公司 Quicksilver
发行公司 Hasbro Interactive
上市日期 12月2日

和《银河私掠者》同时崭露头角的大作，[illegible] 游戏来说 [illegible] 了点吧？



领主 III
(Lords of the Realm 3)

气势磅礴指数：★★★★

游戏类型 即时策略
类似游戏 (魔域帝国)
(Battle Realms)
制作公司 Impressions Games
发行公司 Sierra
上市日期 12月31日

成百上千人的巨大战争场面似乎已经成为即时策略游戏的必备条件，牺牲的无非是玩家的硬件配置。



乐高版哈利波特 II
(LEGO Creator Harry Potter & The Chamber of Secrets)

无限童趣指数：★★★

游戏类型 [illegible]
类似游戏 (乐高岛探险 II)
(LEGO Island 2)
制作公司 LEGO Media
发行公司 LEGO Media
上市日期 12月3日

原本就充满了童趣的哈利波特，被做成方头方脑的乐高造型，一定会别有情趣。

中国游戏风云榜

经典榜

名次	升降	游戏名称	出品/国内代理
1	→	半条命 反恐精英[Half-Life Counter Strike]	Sierra/ 奥美电子
2	→	魔兽争霸 III 混乱之治[Warcraft 3 Reign of Destruction]	Blizzard/ 奥美电子
3	↑	仙剑奇侠传	大宇 / 双语
4	↑	魔力宝贝[Cross Gate]	ENIX/ 网星艾尼克斯
5	↑	传奇[The Legend Of Mir]	Actoz/ 盛大网络
6	↓	暗黑破坏神 II 毁灭之王[Diablo 2 Lord Of Destruction]	Blizzard/ 奥美电子
7	↑	轩辕剑 III 外传 天之痕	大宇 / 育碧软件
8	↑	星际争霸[Starcraft Brood War]	Blizzard/ 奥美电子
9	↓	FIFA 足球 2002[FIFA 2002]	EA Sports/ 美国艺电
10	↑	文明 III [Civilization 3]	Firaxis/ 天人互动
11	↑	樱花大战 II	日本世嘉 / 天人互动
12	↓	英雄无敌IV[Heroes Of Might And Magic 4]	3DO/ 第三波
13	↓	轩辕剑IV	大宇软星 / 寰宇之星
14	↓	疯狂坦克 II	GV/ 盛大网络
15	→	三国赵云传	珠海第三波 / 第三波
16	↑	无冬之夜[Neverwinter Nights]	BioWare/ 天人互动
17	↓	石器时代 [Stone Age]	JSS/ 北京华义
18	↑	盟军敢死队 II 勇往直前[Commandos 2 Men Of Courage]	Eidos/ 新天地
19	↑	生化危机 III 复仇女神[Resident Evil 3]	Capcom/ 育碧软件
20	↑	荣誉勋章·联合袭击[Medal Of Honor Allied Assault]	2015/ 美国艺电
21	↑	博德之门 II 安姆的阴影[Baldur's Gate 2 Shadows of Amn]	Interplay/ 第三波
22	↑	战地 1942[Battlefield 1942]	Digital Illusions/ 美国艺电
23	↑	新绝代双骄 III	宇峻科技 / 寰宇之星
24	↑	四海兄弟·失落的天堂[MAFIA City of Lost Heaven]	GOD/ 新天地
25	↑	剑侠情缘外传·月影传说	西山居 / 金山软件
26	↓	秦殇[Prince of Qin]	目标软件 / 第三波
27	↑	精灵[Priston Tale]	网易
28	↓	新剑侠情缘	西山居 / 金山软件
29	↓	大航海时代IV	光荣 / 第三波
30	↑	风色幻想 II	弘煜科技 / 寰宇之星

榜评

这期"经典榜"上《暗黑破坏神II》"出人意料"的掉到了第6名，奥美铁三角终于被打破了，呵呵，就不再多说了。《仙剑奇侠传》重新进入前三名肯定与最近"仙剑2"发售有关，估计很多玩家已经又把这款老游戏翻出来"复习"了，不光是为了玩二代做准备，更是为了批二代做准备。不过告诉大家，Racer 前两天刚刚问过姚大侠，各位恐怕至少要等到明年1月才可能玩到这款游戏了，而且人家的出发点并不在超越……这期《魔力宝贝》和《传奇》都进入了前5名，没什么可说的，从最近的情况来看，《魔力宝贝》真的是越来越有魔力，而《传奇》越来越传奇了，呵呵！这期还有两款 Racer 最爱的动作游戏上榜，前者是《战地1942》，一个很有创意的二战游戏，十分值得一玩，而后者也是一款同样有创新的游戏——《兄弟四海：失落的天堂》，虽然题材上有些阴暗，但仍不失为一款高水准的游戏大作，二者的"升值"潜力都不可忽视。

中国游戏风云榜欢迎广大读者积极参与，以普通信件[明信片]、读者问卷调查和本刊电子信箱 reader@fcgm.com.cn 投票皆可，投票者均可参加月底的抽奖活动，幸运读者将获得由业界厂商提供的游戏软件或其他软件一套。

幸运读者

四川 潘北辰　陕西 李欣海　桂林 范 楷
浙江 陈 栋　天津 李 洋

发烧榜			期待榜	
1	→	魔兽争霸 III 混乱之治	→	仙剑奇侠传 II
2	→	魔力宝贝	↑	FIFA 2003
3	↑	轩辕剑IV	→	战地 1942
4	↓	传奇	↓	樱花大战 III
5	↓	半条命 反恐精英	↑	极品飞车 闪电追踪 II
6	↑	战地 1942	↑	模拟城市IV
7	↓	秦殇	↓	盟军敢死队 III
8	↓	疯狂坦克 II	↓	命令与征服 将军
9	↓	新绝代双骄 III	↑	传奇 2.0
10	→	四海兄弟.失落的天堂	↑	NBA 2003

中国游戏企业人气榜

名次	企业
壹	大宇资讯
贰	金山西山居
叁	奥美电子
肆	寰宇之星
伍	目标软件
陆	天人互动
柒	育碧软件
捌	第三波
玖	新天地
拾	盛大网络
拾壹	北京华义
拾贰	智冠电子
拾叁	网星艾尼克斯
拾肆	游戏橘子
拾伍	宇峻科技
拾陆	天晴数码
拾柒	美国艺电
拾捌	网易
拾玖	亚联游戏
贰拾	光谱资讯

▲数据采集日期 2002.10.15-2002.11.15

AGE of MYTHOLOGY 神話時代

戰役劇情攻略

文/风梦秋

注意:

一、神话时代中默认状态下地图是斜45度的,游戏中及本文所指方向以小地图边框有颜色的一角为西北角。

二、游戏有个Bug:游戏中经常是在发生剧情后得到任务,如果在剧情发生时存档取档,很可能会导致无法触发任务而玩不下去。

序幕·惊梦(Troubled Sleep)

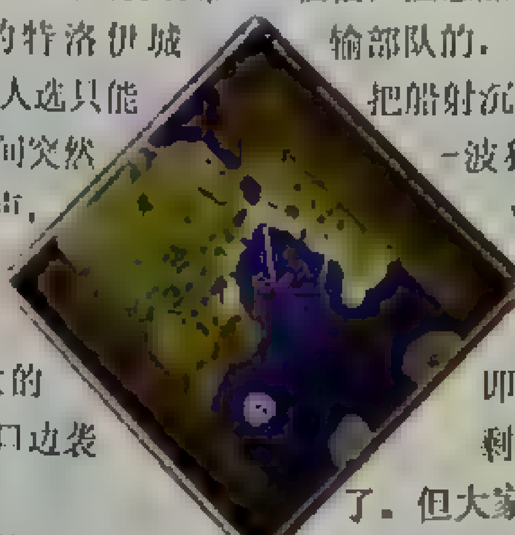
亚特兰蒂斯的英雄Arkantos在甲板上睡着了。在睡梦中,他仍在与敌人交战。他敢于面对其他人不敢与敌的强手,经历过不计其数的战斗之后,如今亚特兰蒂斯所有的敌人都已被他征服。英雄已无用武之地,亚特兰蒂斯也不再保留大规模的军队,他只能率领一小队人马去对付害死自己妻子的盗贼们。如今寂寞的英雄只能在梦中寻找更强的对手。就在他激战正酣时,女神雅典娜出现在他的梦中,告诉他,一个强大的对手在等待着他。充满自信的英雄回答道:“任何敢于威胁我的家园和亲人的人,都将很快在我的梦乡得到一席之地。”

当Arkantos被唤醒时,部下已经在地平线上看到大陆,出征的将士们很快就将回到他们的家园。



第一幕 Omens(征兆)

船只靠岸后Arkantos在神殿前见到了自己的儿子喀斯特(Kastor)和神官。神官告诉他,他们已经清楚地预感到波塞冬神愤怒的征兆,他们必须前去协助希腊人攻破坚固的特洛伊城(Troy),而这个人选只能是Arkantos。谈话间突然听到人们的惊叫声,原来有只北海巨妖(kraken,挪威传说中一种巨大的海怪)出现在港口边袭击渔船。

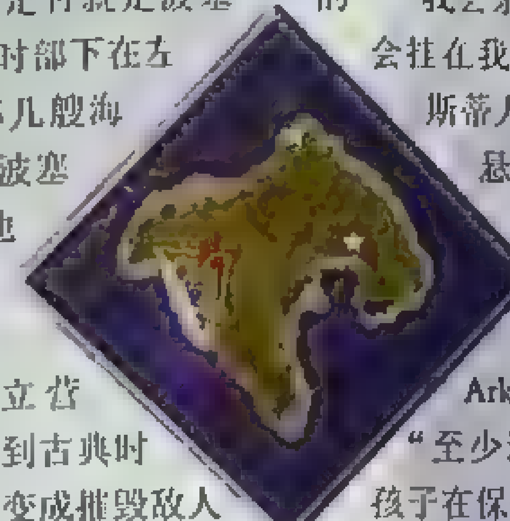


现在要做的是防守港口,直到亚特兰蒂斯大军到达。北海巨妖会卷走船只和靠近海边的人,让Arkantos和弓箭手上去对付即可。然后采集资源,研究科技,训练一些弓箭手。北海巨妖的出现令Arkantos感到纳闷,难道这就是波塞冬愤怒的征兆?接下来会出现海盗团伙“黑帆”的船只,更令Arkantos感到奇怪,因为海盗们不可能这么不自量力。防守很轻松,注意船头有小旗的船是运输部队的,尽量在他们登陆前把船射沉。最后敌人会发动一波猛烈的攻击,不过亚特兰蒂斯的大军也马上赶到了,消灭登陆的部队即可。

剩下的海盗船逃跑了。但大家还来不及欢庆,就发现敌人居然偷走了波塞冬神像的三叉戟!神官指出,三叉戟被偷走是一个再清楚不过的信号了,如果不做些什么,他们将会失去波塞冬的恩宠。Arkantos不再犹豫,决定前去特洛伊,并在途中把三叉戟夺回来。

第二幕 后果(Consequences)

航行中,Arkantos正考虑他们这一次的使命是否就是波塞冬所期望的。这时部下在左舷一侧发现了那几艘海盗船,也许正是波塞冬在指引他们。他们追逐海盗们来到一座岛上。



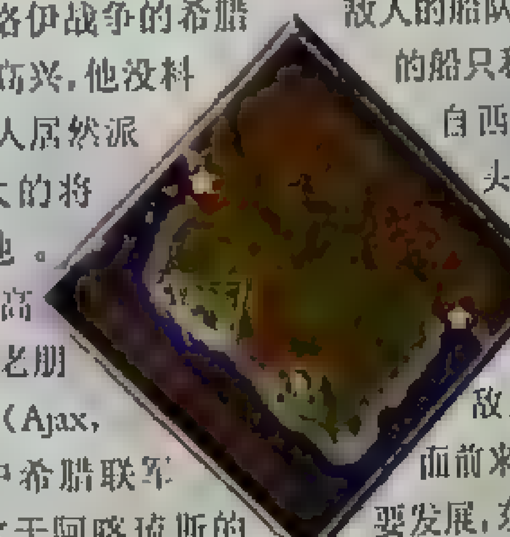
在岸边建立营地,首先要升级到古典时代。然后目标会变成摧毁敌人的营地。敌人会不时从营地的东西两边过来骚扰,还会在山坡上偷袭砍树的村民。部队有一定规模后就可以杀过去了,摧毁海盗的城镇中心后,他们的首领——牛头怪卡莫斯(Kamos)往山上逃去。追上去把它打伤即可。

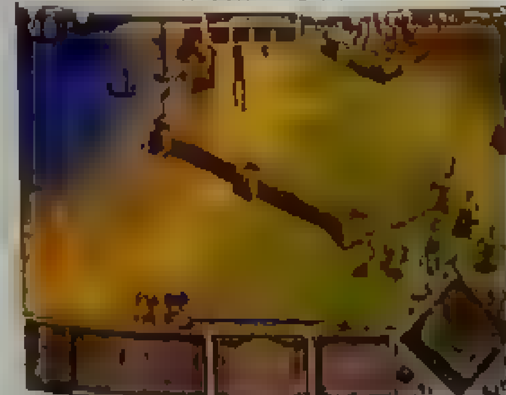
卡莫斯被逼到了悬崖边,他丢下一句狠话:“又一次,Arkantos!你的运气总有一天会结束的——我会亲眼看着。你的头将会挂在我的桅杆上,亚特兰蒂斯人!”说完竟跳下了悬崖。众人上前一看,原来有一条大鱼接住了他,这家伙又一次逃跑了。Arkantos叹息一声:“至少还有一个波塞冬的孩子在保佑我们的敌人。把三叉戟装上船,我们必须把它立刻送回亚特兰蒂斯。”



第三幕 浅尝辄止(Scratching the Surface)

见到Arkantos,阿伽门农国王——指挥特洛伊战争的希腊联军统帅非常高兴。他没料到亚特兰蒂斯人居然派了他们最伟大的将军来帮助他。Arkantos也很高兴能见到他的老朋友大埃阿斯(Ajax,特洛伊战争中希腊联军一方勇猛仅次于阿喀琉斯的英雄)。阿伽门农请他在东面扎营,准备参加最后决战。





往东到村庄处建立营地后,敌人的船队出现在海边攻击联军的船只和沿岸的设施,它们来自西北角和东北角的码头,现在Arkantos的任务就是摧毁这两个码头。

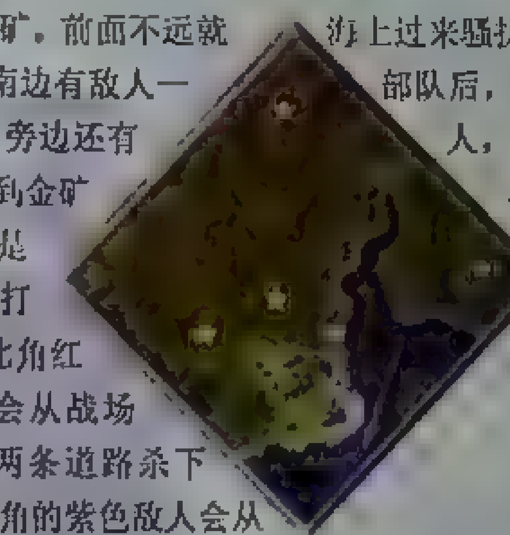
如果慢慢发展,敌人不时会从西面和北面前来骚扰。其实根本就不需要发展,东北角的码头防守极其薄弱,让初始的部队直接杀过去就可以摧毁,最多再补充少量部队。摧毁码头后阿伽门农的部队得以登陆,这是一支由不少骑兵和两辆投石车组成的强力部队。注意不要接近北面,那里有很多箭塔和大量敌军。返回营地,再杀向西北角,很轻松就可以摧毁那里的码头,虽然那里有三个巨人。

第四幕 华而不实的计划(A Fine Plan)

著名的奥德修斯(Odysseus,荷马史诗《奥德赛》的主人公)加入了联军。阿伽门农让他和Arkantos一起去攻打城门。

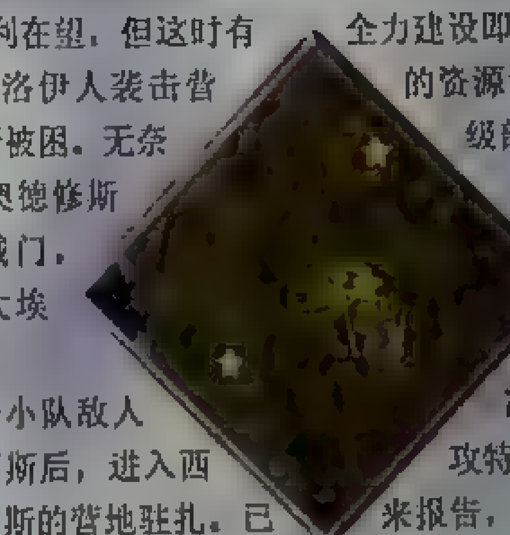


附近没有金矿。首先要从敌人那里夺取金矿。前面不远就有一个,那里南边有敌人一个城镇中心,旁边还有一个金矿。夺到金矿后要做的就是训练部队攻打城门了。西北角红色敌人敌人会从战场西边和中间两条道路杀下来骚扰。东北角的紫色敌人会从海上过来骚扰。有了足够强大的部队后,可以先消灭紫色敌人,然后配合攻城武器攻打西北角,打破最内侧的城门即可。



第五幕:圈套(Just Enough Rope)

眼看胜利在望,但这时有人来报,特洛伊人袭击营地,大埃阿斯被困。无奈Arkantos和奥德修斯只好放弃城门,回师解救大埃阿斯。

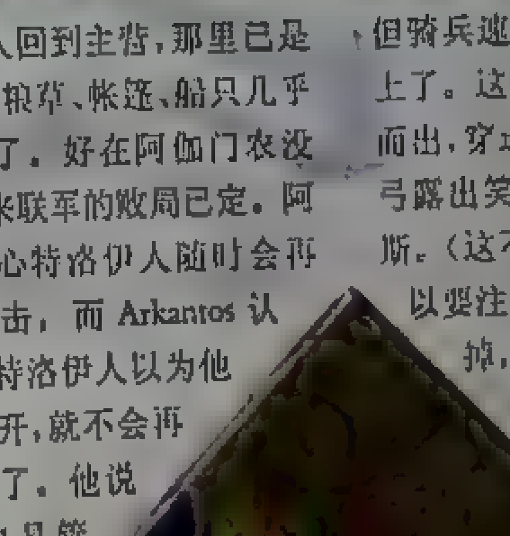


消灭一小队敌人救了大埃阿斯后,进入西南边大埃阿斯的营地驻扎。已有的部队足以对付敌人的骚扰,全力建设即可。很快就会有充足的资源训练出大量强力的高级部队,这时摧毁敌人设立在西北边的营地便易如反掌了。

这里的事情结束,Arkantos正准备集结部队继续进攻特洛伊城,又有士兵跑来报告,阿伽门农那里遭受了攻击。

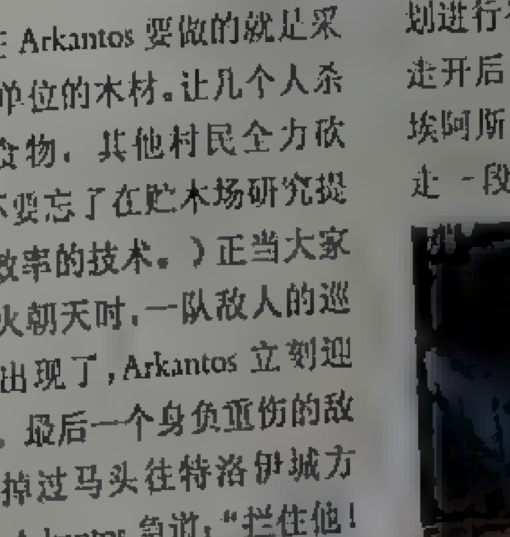
第六幕 希望成功(Hope This Works)

等两人回到主营,那里已是一片狼藉,粮草、帐篷、船只几乎都被烧毁了。好在阿伽门农没事。但看来联军的败局已定。阿伽门农担心特洛伊人随时会再次发动攻击,而Arkantos认为,如果特洛伊人以为他们已经离开,就不会再攻击他们了。他说波塞冬也是管理马匹的神,在亚特兰蒂斯,一个战败的将军会交出他的马匹。听到他这句话,奥德修斯突然有了主意:“一匹马……对!一匹巨大的木马。”

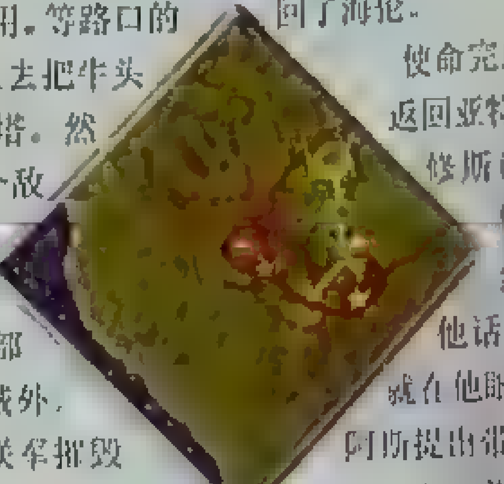


现在Arkantos要做的就是采集1000单位的木材。让几个人杀羊获取食物,其他村民全力砍树。(不要忘了在贮木场研究提高砍树效率的技术。)正当大家干得热火朝天时,一队敌人的巡逻骑兵出现了,Arkantos立刻迎了上去。最后一个身负重伤的敌人突然掉过马头往特洛伊城方向逃去,Arkantos急道:“拦住他!让他回去会引来敌人的大军。”但骑兵速度很快,眼看已经追不上了。这时一支箭如流星般疾射而出,穿透了那人的背心。笑着弓露出笑容的,正是智者奥德修斯。(这不是游戏的固定剧情,所以要注意不要让敌人有机会逃掉,可以在敌人出现后先冲过去挡住他们的退路然后再回头对付他们。)木头达到1000后木马的建造就会自动开始,调集所有村民上去建造即可。

木马建好了,敌人兴高采烈地把这“战利品”拖进了城。计划进行得很顺利。等到深夜守卫走开后,奥德修斯、Arkantos和大埃阿斯从木马里溜了出来。往前走一段,等巡逻队通过,门关上



后，继续前进。前方有四架攻城塔，正好可以利用。等路口的巨人走开后，冲上去把牛头怪解决，抢到攻城塔。然后消灭守门的几个敌人，轻松破开了城门。假装已经上船离开的阿伽门农部队早已悄悄返回城外，当即一拥而入。联军摧毁城内的三座堡垒（有两个流星雨的神力可供利用，威力极大，应

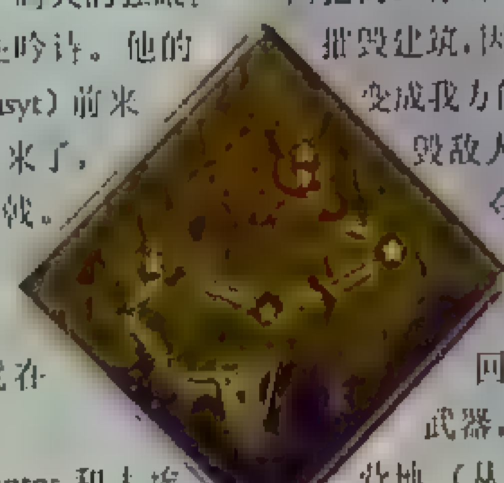


谨慎使用），占领了特洛伊城，夺回了海伦。

使命完成，Arkantos准备返回亚特兰蒂斯。但奥德修斯认为他的船需要修理。Arkantos当然不相信。不过他话音未落，一艘船就在他眼前沉没了。大埃阿斯提出带他到附近的阿克洛斯（Ioklos）港，找人帮他把船修好。

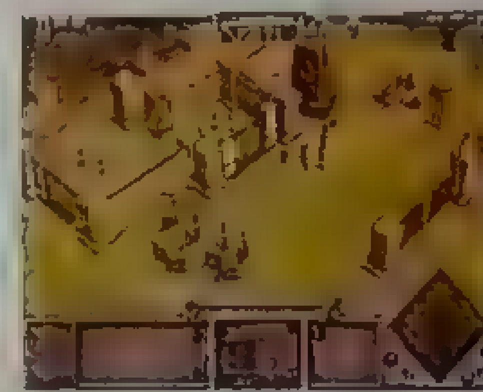
第七幕 强盗又来了（More Bandits）

某处山坡上，巨人的独眼巨人Gargarensis正在吟诗。他的部下肯斯特（Kemsyt）前来汇报，说卡奥斯回来了，但没能带回三叉戟。Gargarensis不动声色，在特洛伊发生的事情其实早就在他的预料之中。



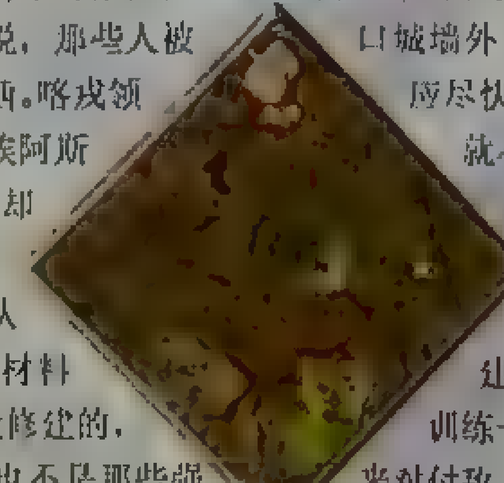
另一边，Arkantos和大埃阿斯来到了阿克洛斯港，但这里已是满目疮痍。一个老头告诉他们，当这里的部队出发前往特洛伊后，强盗们就洗劫了这里，把人们抓去当人质了，包括喀戎（Chiron，英雄阿喀琉斯、赫耳墨斯和阿斯克勒庇俄斯的老师）。

两人沿路往西，消灭一些从未见过的怪物，救出一队半人马。然后清除监狱的守卫，救出囚犯们。行动要快些，阻止敌人摧毁建筑，因为它们很快就会变成我方的。然后杀下去摧毁敌人的兵营和箭塔，夺回中间区域。再摧毁东北角的箭塔和神殿夺回这里，制造攻城武器，攻入西北角强盗营地（从靠北的门进去，正面进去会遇到很多敌人），摧毁堡垒，救出喀戎。



第八幕 坏消息（Bad News）

据喀戎描述，是一个叫作肯斯特的人率领着那些强盗，现在被救出的只有部分人质，而其他的人则被肯斯特带往北面去了，据看守他们的人说，那些人被迫去修建什么东西。喀戎领着Arkantos和大埃阿斯沿路追踪，可是却意外地被一堵城墙挡住了去路。从遗留下来的建筑材料看，这堵墙是新近修建的，而且这样的城墙也不是那些强盗建得出来的。



三人分头行动，Arkantos和喀戎在东边的山谷，大埃阿斯在南边的山谷分别设立了营地。（建筑和部队都不要太集中。）东边有大片的树林，而南边则有草莓树、羊群和几个金矿（两边谷口城墙外都有一个大金矿，应尽快占领），这样资源就不缺乏了。在两个山谷的谷口有敌人的关隘。我们也可以对应地修建城墙和箭塔，然后训练一些弓箭手和骑兵来对付敌人的投石车。

多次进攻都被轻松瓦解后，幕后的大头目Gargarensis发出了威胁。Arkantos毫不理会。恼羞成怒的Gargarensis居然使用了威力巨大的流星雨，给我方山边的营地造成了极大的破坏，紧接着敌人又发动了一波攻击，但顽强的战士们还是击退了敌人的进攻。



不久就轮到Arkantos反击了。部队一路北上（大埃阿斯这边的部队途中可以拐到西南角找到一件加强我方神话生物对魔法防御力的神器），并没遇到多少抵抗。很快杀到北边的挖掘场，摧毁两个堡垒后战斗就结束了。（有个取巧的办法，就是在升级到英雄时代时选择阿波罗，他提供的神力是地下通道。采掘场堡垒的左边可以放得下另一个通道口，派一小队部队和少量攻城武器奇袭就足以摧毁堡垒了。这个办法很多时候都能用得上。）

Arkantos的部队冲入采掘场，Gargarensis还在山坡上吟诗。Arkantos冲到山坡下叫道："别胡说了，胆小鬼。下来面对我——亚特兰蒂斯不会害怕象你这样的人。"Gargarensis怒道："不，你们会的。我警告过你了——继续冒犯我，我不会放过你、你的城市和你的儿子！"说完再次施放了一个流星雨，已经冲入采掘场的士兵们惨叫着向四面八方飞了出去。Gargarensis冲进了采掘场中间的地下通道口，Arkantos等人随后追了进去。

第九幕 揭示（Revelation）

地下通道通往一个充满熔岩的地下世界。Arkantos说道："在乡下有如此巨大的堡垒，保护着一个巨大的洞穴，而这个洞穴又通往这样的地方。一个独眼巨人从天空中召唤流星雨打击我们——我开始觉得跟我们交手的并不是简单的强盗。"喀戎说："这里是连接人间跟地狱的黑暗界（Erebus），冥王哈迪斯的领域。我们来到了地狱。"三人说着话往前走去，看到山坡下面Gargarensis的手下正在用撞锤撞击一道巨大的门。虽然不知道门后是什么，但Arkantos认为，既然Gargarensis想把门打开，那么他们最好让门关着，为此必须在门被撞开前摧毁撞锤。



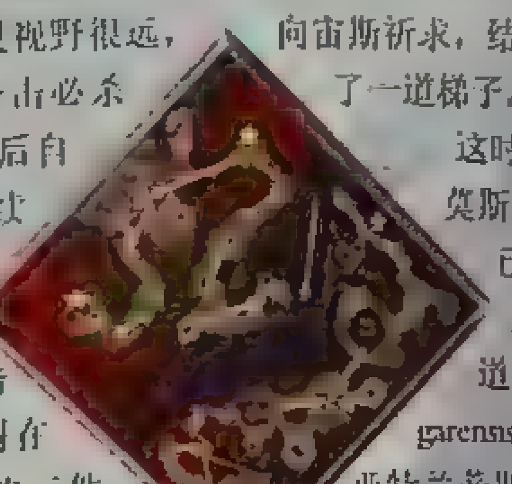
沿路前进，消灭一些敌人。东面两条通道会不断有敌人前来增援，打倒旁边的石柱可以阻挡它们。还有一条岔道尽头会有只尼米亚狮加入。然后抓紧时间，全力攻击撞锤。敌人还会不断从北面和撞锤南面这两条通道前来增援，要注意对付，尽量减少伤亡。我方部队也不断从通道口前来支援，注意路上会有敌人的部队阻截，应该等积累一[illegible]的部队后再一起冲过去。摧毁撞锤后，Gargarensis出现了。虽然计划受挫，但Gargarensis却不在意，他说还有另外的路可以通往塔尔塔罗斯（Tartarus，地狱最深处），所以这道门并不是关键。他离开前还用巨石封住了通道口。



第十幕 陌生人（Strangers）

大埃阿斯很沮丧，"我想我要用一辈子的时间才能挖条通道出去。"Arkantos却很镇定，他认为既然Gargarensis说还有其他路通到地狱，那么就应该有路出去。但寻找出路却并不容易。这时有几个幽灵出现，然后往西边飘去了。喀戎觉得这些幽灵可以为他们指路。

往西走了几步就找到了第一个幽灵，它加入了Arkantos。（敌人看不到幽灵，幽灵视野很远，对付神话生物是一击必杀的，不过杀死敌人后自己也会消失。）继续前进，杀死一只牛头怪后又有一个幽灵加入，幽灵告诉Arkantos，他们得在这里找齐哈迪斯的三件遗失神器。通过第一道栅栏门后解决几只美杜莎女王。前进途中，又有几个幽灵加入了队伍，零星的敌人对于英雄们来说只是小菜一碟，很快大家就找到了两个神器，来到冥河（Styx，希腊神话中地狱中的冥河，死者灵魂渡过冥河进入冥府）的渡口处。在另一边渡口处有一只海妖，它会直接把一艘船卷入水底。Arkantos正有些担心，但船驶出一段，突然有数艘船从水底浮出水面，加入了队伍。有了它们，对付海妖们就轻松了。上岸后穿过废墟和被大火烧毁的树林，找到第三个神器。大家继续前进，将神器送回到尽头的神殿群处，完成了哈迪斯给予的任务。



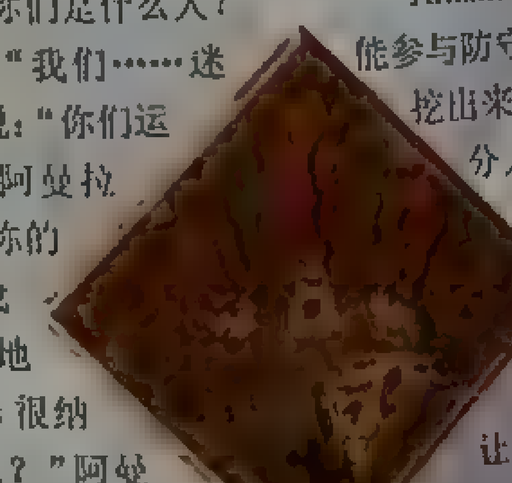
喀戎建议Arkantos向一直保佑着他的神明们祈祷。Arkantos看了一下，左边是宙斯的神殿，中间是哈迪斯的，而右边是波塞冬的，他毫不犹豫的走过去跪下。但是没有用。正在他纳闷之际，喀戎说可能是别人在保佑他，建议他试试宙斯。Arkantos半信半疑地试着向宙斯祈求，结果旁边马上出现了一道梯子。

这时，在一艘船上。卡奥斯："我们本来应该已经打开通往塔尔塔罗斯的第一道门了。"Gargarensis："如果你在那个亚特兰蒂斯人去夺回三叉戟的时候杀了他，我们就已经做到了。"卡奥斯："如果他从地狱逃回来怎么办？"Gargarensis："他能做什么？他不可能在我们释放出'老人家'之前集结一支军队开到埃及来。"卡奥斯："那么埃及的神呢？"Gargarensis："只有奥西里斯（Osiris，埃及神话中的冥神）会反对我们。而赛斯（Set，埃及神话中瘟疫之神）亦会关照他的。"卡奥斯："太好了，就算Arkantos能逃出黑暗界，他也不会再次逃出我的手心。"Gargarensis："最好是这样。既然波塞冬希望他的儿子们再次获得力量，亚特兰蒂斯的人就不可能阻止。"



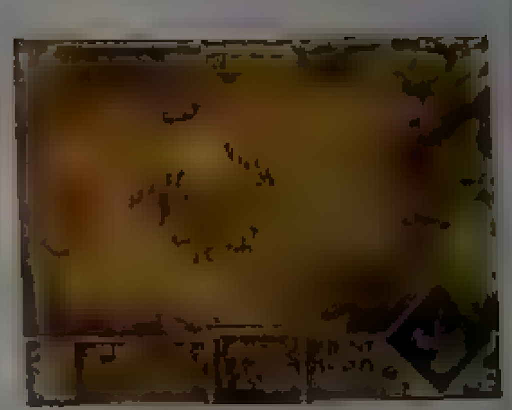
第十一幕 失落的神器（The Lost Relic）

Arkantos等人回到地面上，这里竟然是个沙漠中的绿洲。大家正在纳闷，一个装束不同的女人走上前来："你们是什么人？"Arkantos一愣："我们……迷路了。"女人说："你们运气不好。我叫阿曼拉（Amanra），让你的人做好准备，我们得防守这个地方。"Arkantos很纳闷，"防御什么？"阿曼拉："这个绿洲埋着比水还珍贵的财富，那是一件神器。我的敌人们正打算来抢走它。"大埃阿斯插话道："那我们为什么要帮你们？"阿曼拉："看看周围，那些道路是通往绿洲的唯一入口。穿过它们你就会到达信奉赛斯神的地方。你可以选择死在那里，或者留在这里跟我一起战斗。"



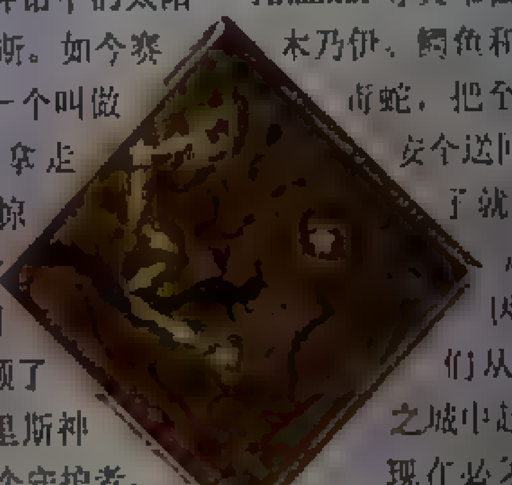
Arkantos别无选择，他们只能参与防守。直到那些人把神器挖出来。把部队集中，分派部分人员到三条路口进行防守。其他人集中起来准备随时支援危急的一处。建设并无多少意义，可以让全部人都去挖掘神器，或者让几个村民采掘黄金，再调几个村民到前线修建和维护防御工事，其他人派去挖掘，没过多久就可以把神器挖出来。

从本关开始是埃及的部分。埃及神话系主要有两个特点，一个是他们的法老，法老可以增强建筑，比如让训练部队加快。法老死后，不久会在城镇中心出现继任者，比如克丽帕特拉死后会出现克丽帕特拉二世；另一点是埃及人通过修建神像来提升神明的好感度。



第十二幕 容易惊醒的人（Light Sleeper）

挖出来的神器是一柄巨剑。阿曼拉说那是守护者之剑，荷露斯（Horus，埃及神话中的太阳神）曾用来打败赛斯。如今赛斯的追随者之一，一个叫做肯斯特的人企图拿走它。大家感到很惊讶，阿曼拉的敌人居然是肯斯特。阿曼拉说肯斯特占领了附近的一个奥西里斯神殿，神殿里本来有个守护者，不过它睡着了。如果把剑交给守护者，它就会醒来。



阿曼拉说绿洲附近的村庄是信仰邪神赛斯的，他们奴役其他的当地人为肯斯特采掘金子。金矿就在前面不远处，杀过去解决那里的守卫，救出村民们。然后让Arkantos等英雄在前开路，消灭木乃伊、鳄鱼和肯斯特召唤的毒蛇，把至少五个村民们安全送回村里，这个村子就会加入我方一起对付肯斯特，因为肯斯特把他们从神子的守护者之城中赶了出来。



现在必须抢在肯斯特之前让搬运工把守护者之剑送到北面神殿中的守护者处。敌人的军队会经过邻近的村庄，观察那里的情况就会知道敌人到达哪里了。尽快升级到古典时代后，从兵营和神殿训练一批士兵加入队伍，就可以向神殿进军了，攻占神殿后让搬运工把剑送到守护者处，它就苏醒了。有了强大的守护者（血20000攻2000）的帮助，消灭肯斯特的军队简直是易如反掌。

第十三幕 决战（Tug of War）

阿曼拉让人把神殿里的一口棺材运回去，在通过峡谷间的通道时她说起棺材里是奥西里斯神身体的一部分。他的兄弟赛斯用诡计杀害了他，将他的尸体切成数块分散在埃及各地。肯斯特正试图彻底销毁这一块。因为如果有人将奥西里斯的尸体重新拼合，他就会复活。

说话间，肯斯特的部队突然出现了，原来Aktantos等人掉进了埋伏。消息传回城里，法老急忙召集部队前去救援。

现在不需要关心经济，立刻集结所有士兵和动物前去救援，在堡垒全力训练象兵作为增援。运棺材的骆驼车走得很慢，哪一方接近它时它就会转为该方的，要随时注意。除了让大部队护送后，还要有部队在车旁护送，因为敌人会通过传送、抄近路和用飓运送等办法偷袭，把它送进城就赢了。



第十四幕 祈求

阿曼拉领着众人护送棺材来到一座城市。这里是奥西里斯王国的中心。她准备把它交给赛特纳（Setna）。她刚走开，肯斯特就率领他手下的人出现了，原来赛特纳已经被他们抓住了，现在 Arkantos 他们也成了阶下囚。逃过一劫的阿曼拉孤立无援，她只能向埃西斯祈祷："埃西斯，请答应我的祈求。我被赛斯的走狗出卖了，请赐予我你的祝福，这样我才能报仇。"奇迹出现了，神殿前出现了一队神话生物。

让阿曼拉接近附近的神像和営南边的神殿，它们都会变成我方的。大部分建筑都有，只要安排村民采集资源即可。敌人会从接近神殿的大门出来进攻。部队在那里防御即可。由于神像众多，神的好感度提升得非常快，可以迅速扩充目前的神话生物部队，再配合象兵，等部队满员后，反击红色敌人。注意优先解决敌人的英雄，他很厉害。摧毁敌人营地内的堡垒后，让阿曼拉到达渡船处。上船后驶到西北边的港口，这里的海军加入，率领它们打通到监狱的路，让阿曼拉上岸进入监狱救出众人。

Arkantos 正在和赛特纳谈论为什么肯斯特他们想消灭奥西里斯，这时墙外一个声音回答了他："你真的不知道？"此人正是 Gargarensis。他认为 Arkantos 能够在希腊阻止他，然后又逃出了黑暗界，比他先到达埃及，这一切不是单凭 Arkantos 自己的能力所能做到的，在背后应该有个神明在支持他。Arkantos 认为当然是保佑着全体亚特兰蒂斯人的波塞冬，却惹来了 Gargarensis 的嘲笑。"我倒要看看波塞冬现在会不会保佑你！"说着他就准备动手了。但这时其他人赶来支援，Gargarensis 不愿在此浪费时间，说他在奥西里斯的金字塔还有要紧事，就匆匆离开了。

第十五幕 我们走吧

阿曼拉认为离开前得先夺回那一块奥西里斯的身体。她和赛特纳在此地都还有些朋友，他们正赶来支援，在此之前大家得坚守监狱。

破门而出，到海边消灭一队登陆的敌人后，支援的船队就到了。上船。西北角有大量海盗的船只。在那里的南面有一个灯塔，将它摧毁后海盗就不会频频骚扰我们的基地了。然后还可以摧毁战场中间的敌人港口，消灭各处的敌人渔船，削弱敌人。最后驶到西南蓝色旗帜处。盟友们在这里有一个小小的营地。他们对这城市很熟悉，现在的目标是夺回棺材，然后从城市的南门离开。

海上会有战舰前来进攻，靠海龟即可抵挡，注意及时让海龟回到岸边接受祭司治疗。陆路上的敌人靠英雄们便可对付。过了一会儿以后，敌人就会开始每隔十多分钟往城市深处移动棺材一次。刚开始的位置最接近我方营地，防御也比较薄弱。最好以最快速度升到神话时代，把战舰升级到皇家战舰，用它摧毁岸边的城墙、箭塔及其他建筑，然后让英雄们登陆，夺回棺材。途中没什么阻扰，很容易就可以把骆驼车送到南门外蓝色旗帜处。如果迟了棺材已被移走那就只好慢慢来了。可先解决同一块陆地上的敌人消除后顾之忧，用皇家战舰摧毁堡垒后靠英雄们就可以夺下了。然后壮大部队发动进攻。

第十六幕 忠告

众人逃离城市，在一个小山谷歇息。大家暂时安全了，Arkantos 终于有了难得的休息机会。

雅典娜再次出现在他的梦里，称赞他做得很好，现在她为他安排了短暂的休息。她说现在的宙斯是无所不能的，但并不是一直这样，很久以前，统治宇宙的是克罗诺斯率领的巨人们，人类在他们的苛刻统治下备受煎熬。说完雅典娜就消失了，喀斯特出现了，他让父亲跟他走。

喀斯特把 Arkantos 领到宙斯神殿前，说他是被神明保佑着的。现在要做的是把神器放入神殿然后保卫神殿，敌人是 Gargarensis 率领的独眼巨人们，不过宙斯神像会发射闪电相助。战胜他们后，喀斯特告诉他，他所面对的考验会让他变得更强。

跟着他继续前进，大埃阿斯他们会出现，[illegible]拉。之后雅典娜再次出现，告诉 Arkantos，宙斯、波塞冬和哈迪斯一起战胜了巨人们，克罗诺斯和巨人们被囚禁在地域的最深处——塔尔塔罗斯。宙斯成为天上的统治者，波塞冬对此十分嫉妒，克罗诺斯得知这一点，便煽动波塞冬，许诺说如果他得到自由就会以波塞冬想要的力量作为回报。这令 Arkantos 感到震惊。雅典娜继续告诉他，塔尔塔罗斯有几个入口，但宙斯用极其坚固的大门把它们都封住了，这些门只有凡人的手才能打开——比如 Gargarensis，他相信如果他帮助巨人们获得自由，波塞冬和克罗诺斯会使他得到不朽之躯。

说话间他们来到了地狱。前进，会有不少部队加入。让英雄把敌人逐个引过来消灭，保存实力。然后让投石车破坏挡住出口的石头，途中会有两批敌人出现。

打通出口后喀斯特和 Arkantos 来到一个海岛上，等待在海边的亚特兰蒂斯船只变成了海盗船，我们变成了红色的一方。让海盗船先行，接近对岸时会有三只海妖加入，消灭敌船后让登陆船运送 Arkantos 等人到达白色标志处，其他的登陆船中还装着 Gargarensis 及其手下部队，不过这会儿他们是属于我方的，真是一个奇怪的梦境。一边建设，一边让海妖去清扫这片海域，让英雄们收集分布各处的许多神器。部队规模扩大后发动进攻，摧毁敌人的奇迹。

战斗结束后，在一片废墟中，雅典娜出现，告诉 Arkantos，宙斯不能直接干预这场战役，[illegible]会引发众神之间的战[illegible]，这就是为什么 Arkantos 会在这里的原因，他必须阻止错误发生。如果克罗诺斯逃脱的话，亚特兰蒂斯就会变成眼前这样，Arkantos 将会失去所有他所爱的。

Arkantos 被同伴们唤醒，赛特纳告诉大家，奥西里斯的金字塔守护着另一条通往地狱的通道。Arkantos 决定让大家分头行动，找到奥西里斯的另外三块身体，使他复活。

第十七幕 胡狼要塞（The Jackal's Stronghold）

阿曼拉来到胡狼要塞附近，要塞里有奥西里斯身体的一部分。沿路前进，消灭零星敌人，来到一个村庄，这里的人加入阿曼拉一起对付不得人心的肯斯特。阿曼拉接近时村里其他建筑和村民就会变成我方的。敌人在对面的岛上，会不时运兵过来骚扰，要尽快训练部队，在海岸边修建城墙和防御设施。敌人的海军很强大，大量的船只和海龟混编，不容易对付。可以建立强大的"空军"——凤凰与之对抗，然后逐步培养自己的海军占领制海权。或者只培养强大的陆军，然后乘坐载人龟避开敌人海军主力，冲过去强行登陆，很快也可以消灭敌人，冲到棺材处。

战士们按照阿曼拉的吩咐把肯斯特留给了她，但是肯斯特却说不能在此浪费时间，没有接受单挑，召来一只鹰带着他逃跑了。

第十八幕 远离家乡（A Long Way From Home）

喀戎来到另一个地方，这里北面的河岸上有株巨大的怪树，它的树干里藏着奥西里斯的头。这时，一队挪威骑兵出现了，领头的自称 Nıordsır，他们在追逐一个独眼的家伙，从米加得（Midgard，北欧神话中古代神明在宇宙中央建造的有巨蟒盘绕的城堡，供凡人居住）一直追到这里。真是巧啊，那人就是 Gargarensis，他联合北方的巨人摧毁了米加得的许多地方，他们被派来追踪他避免世界末日（Ragnarok，北欧神话中善恶大决战导致的世界末日）的来临。当喀戎表明自己正在对付 Gargarensis 后，他们同意加入。说话间士兵们发现了一个探子，跟着他没走几步就来到个游牧部落的营地，这里的人希望喀戎能保护他们。

河上有四个浅滩，敌人不时会从中间的两处攻过来，偶尔会从北面浅滩过来。在中间那两处建造城墙和箭塔就会比较轻松。除了敌人，不时还会有木乃伊过来骚扰，摧毁西南角的古墓（样子是神殿）后就可以杜绝此患，而且还会得到 1500 黄金。要消灭敌人会比较费劲些，但没有必要。有了一定的部队后就可以冲过去，调动村民全力砍那棵大怪树，很快就能砍倒。只有少量敌人前来阻止。

第十九幕 小心脚下（Watch That First Step）

Arkantos 和大埃阿斯这一边面对的是 Arkantos 的老朋友——海盗头子卡莫斯。沿路前进，摧毁一个小基地，夺得两艘海盗船。乘这两艘船就可以骗过敌人严密的防守，而且这里的巨人制造者因为得到解救还答应帮助我方制造巨人。航行到西北角蓝色旗帜处，这里的一些被海盗赶离家园的难民加入了我方。现在离卡莫斯的手下侦察这片区域还有四分半钟，时间到后这条水道就不安全了。在这之前可以运一些村民到那边去，那里有四个大金矿。在发动总攻之前不要超过北面那一对蓝色旗帜，敌人发动一两波攻击后就不会再过来。建议在升级到英雄时代时选择爱神海瑟（Hathor），这样就可以训练鹰来运输巨人以及运输村民过去采集资源，而不用建海军打通水道。

依靠几个巨人，配合少量其他部队就足以摧毁卡莫斯的基地了，注意当巨人体力不足时可以到金矿或树木处补充。打败卡莫斯即可。

混战中 Arkantos 找上了卡莫斯："你以前好像说过什么？要把我的头挂在你的船上？"卡莫斯还要逞强，挥刀扑了过去，可 Arkantos 的长矛已经在等着了。受重伤的卡莫斯踉跄后退，转身掉下悬崖摔死了。

第二十幕 他们属于哪里

正在奥西里斯金字塔处监督挖掘工作的 Gargarensis 听到消息气急败坏，决定亲自出马。这迫使赛特纳他们不得不马上向金字塔发动进攻，虽然 Arkantos 还没有回来。

我方有左右两个营地，敌人会一波又一波地发动攻击，主要是针对右边的营地。可以把左边营地的部队集中到右边营地。营地内只有小金矿，要尽快出象兵，配合祭司，抢占右边营地前的大金矿，挡住敌人的攻击。一段时间后 Arkantos 的部队会出现在东北角，那里也有个大金矿。等营地的部队足够强大时两边同时进军，很快就能杀到金字塔前。把三具棺材都送到金字塔前发光的方尖碑处即可。

四具棺材都齐了，但是什么事也没有发生。这时 Gargarensis 率领部队赶到了，见此情形感到非常得意，以为可将 Arkantos 等人一网打尽。但这时圣洁的光芒从棺材中升起，奥西里斯神复活了，连环闪电、流星雨，Gargarensis 的部队顷刻间灰飞烟灭，他见势不妙，赶紧上船逃走了。他是逃往北方——挪威人的家，另一扇门在那里。

第二十一幕 老朋友（Old Friends）

航行途中，大埃阿斯注意到岸边的沉船，那是他们的老朋友奥德修斯的船，看起来波塞冬对他并不友好。Arkantos 和大埃阿斯立刻上岸寻找奥德修斯的踪迹。一上岸就发现了四头猪。大埃阿斯笑道："如果奥德修斯在这儿登陆，他起码吃得很好。"但 Arkantos 却发现这些猪有些异常。正在这时，山坡上有个女子对他们施了什么魔法，结果两人变成了两头野猪。其中一头猪上前呼唤两人的名字，向他们求救。

首先要做的就是救出尽量多的猪。先解决那个来杀猪的村民，沿路经过两个村庄，从猪圈里救出总共 22 头猪。然后一路往西来到宙斯神殿前就可以变回人形。建造营地，训练一些低级部队即可。目标是摧毁北面山上的堡垒。那里只有一个城镇中心、一个马房，少量部队，非常容易对付。堡垒毁坏一半时女巫喀耳刻（Circe）会带着两头尼米亚狮出现，但她已经来不及阻止。

奥德修斯被救出，Arkantos 分给他一条船，让他能够回家去。

第二十二幕 北方（North）

Arkantos 等人继续航行，来到北方。道路两旁尽是残墙断壁，挪威人说路尽头就是米加得，这时 Gargarensis 吟着诗出现在山坡上，制造了一场雪崩，Arkantos 的人被分隔开来了。

首先把部队集中，注意途中的狼。沿途会发现三个村庄，挑一个建造城镇中心。北欧系主要有两方面特点：1、由战士建造建筑，农民只能采集资源，普通农民适合采集食物和砍树，矮人适合采金矿。采集的资源是由牛车贮存的。2、神明好感度是靠战

…来提升的。敌人有三个营地，分别在战场中央地带、北面和西面，实力不强，摧毁三处营地中的神殿即可。

虽然穿过了山谷，但是通往米加得的路被巨石堵住了，看来要另觅它路了。这时阿曼拉发现有人在山上监视着大家。

第二十三幕 矮人铸造厂！(The Dwarven Forge)

躲在山上的是矮人 Brokk 和 Eitri，他们的铸造厂被山丘巨人们侵占了，他们希望 Arkantos 等人能帮他们赶走山丘巨人。而他们的矿坑四通八达，Arkantos 等可由此到达米加得。

前进，建立营地。如果采取防守的话，敌人会从三个矿坑出口处发动一波又一波的攻击，而且很快就会出威力极大的火巨人，配合弩车，非常难对付。所以最好是一开始就让英雄们冲进矿坑，先下手为强。西北角是敌人的主营地，很难攻破。把铸造厂旁边的山丘巨人消灭即可夺下铸造厂，不过先不要这么做，因为那样目标会改为防御铸造厂十二分钟。而坑里会出火巨人，加上敌人的进攻，很难保住铸造厂。可先把其他地方的建筑统统摧毁，然后退回来，很快敌人就会使用神力把一些树变成树精，要做好准备。在英雄们进攻时，营地里就可以安心进行建设，很快就会有足够的资源，升到神话时代出火巨人和弩车后就好办了。最好等部队达到满员的程度时再发动总攻，铸造厂左边的分营地可作为进攻敌人的据点，这里有恢复体力的泉水。进攻时注意配合，避免陷入混战。先用弩车摧毁建筑，特别是神殿（敌人出火巨人出得非常快）。解决敌人后再占领铸造厂，即可立刻过关。

得回铸造厂后，矮人们如约领着 Arkantos 他们穿过矿坑来到了米加得，得知他们是要阻止敌人进入地狱，也就是他们理解的死人国（Nifl-heim，北欧神话中的死人国）后，他们私下决定悄悄跟着他们。

这时，肯斯特正向 Gargarensis 汇报，说北地有一个神明照看着这里的人们，但是相助他们的洛基（Loki，北欧神话中的破坏及灾难之神、火神）偷走并销毁了这位神明的力量之源——一柄锤子。



第二十四幕 不在这附近 (Not From Around Here)

Arkantos 等人在行军途中遇到了一位叫做 Skult 的老者。他说当挪威人开始互相攻击、所有的巨人也都从山丘上下来参与战斗时，善恶大决战就要开始了。大埃阿斯想试试看能不能说服挪威人停止争斗，加入他们的队伍。老人愿意提供他们部落的旗帜，那样挪威人就不会攻击他们。不过这里到部落之间的道路上遍布山丘巨人，Arkantos 必须保护老人和那面旗帜。

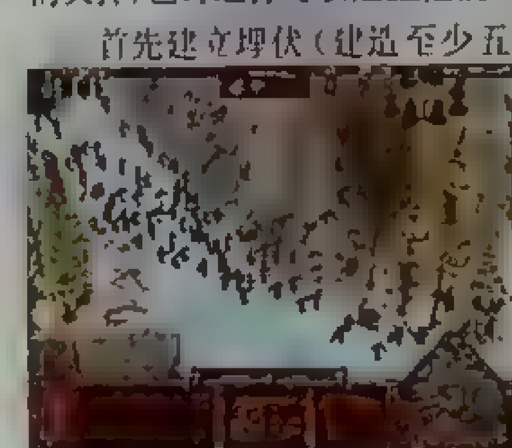
英雄开路，消灭沿途的山丘巨人。半路上发现路被山丘巨人们用大石块封住了。只好先在旁边的村庄建立营地（可以先让英雄各个击破，解决各条岔道上的山丘巨人们，摧毁神殿，免得建立营地后他们来骚扰），发展到英雄时代，制造大量攻城武器，攻击巨石。快打通道路时，从三条岔道会出现大批山丘巨人。一打通立刻往蓝色旗帜处前进，山丘巨人们会忙于攻击营地和村民。不过在接近时会被树林挡住去路，在此危难时刻，奥丁降下了大火，烧毁了树林，使 Arkantos、Skult 和他的旗帜得以到达蓝色旗帜处。

第二十五幕 欢迎委员会 (Welcoming Committee)

正在互相残杀的挪威人见到旗帜真的停止了战斗，但是当他们走上前看清楚时，却把 Arkantos 他们当作了侵占他们土地的 Fol-stag 的部队，不分青红皂白地发动了攻击。

先让 Skult 和旗帜后退（可以先暂停，部署好再开始），消灭这些人。之后大埃阿斯想了一个计策，先布置埋伏，然后用旗帜把各部落的首领引出来消灭掉，也许这样可以阻止他们。

首先建立埋伏（建造至少五



个箭塔），建好后会自动启动神力“侦察”，会看到三个部落首领视野内的情况。让旗手拿着旗帜去一个部落营地外绕一圈，把里面的部队都引出来（只有旗手可以）。如果剩下部落首领（被施了“侦察”，头上有个眼睛的标志）呆在营地里，就可以让旗手领着敌人大部队在外面转圈（小心不要接近另两个营地，如果把所有部队都引出来，Arkantos 和机器可能都受不了），其他人攻进营地，消灭首领。如果首领也跟出来了，可以让旗手引着敌人经过山下，等首领经过时全军冲下去（最好先暂停，看准目标再动手，要不然就惨了）。消灭首领后这个部落的所有部队就会转为我方的。剩下的两个如法炮制即可。

第二十六幕 联合 (Union)

战斗解决后，Arkantos 才有空问 Skult 质疑为何他的旗帜会引来攻击，Skult 一阵狂笑，化为一群乌鸦飞走了。这时一个美貌的女战士率领三位女骑士（她们都是瓦尔基里 Valkyrie，即北欧神话中奥丁神的婢女，引导阵亡者的灵魂进入瓦尔哈尔殿堂）来到 Arkantos 等人面前，告诉他们，他们所携带的旗帜其实是 Folstage 的旗帜——那是侵略这片地区的山丘巨人头目，这就是为什么那些部落会发动攻击。这是一个古老的骗局，是洛基为了让挪威人互相残杀而惯用的诡计之一。同行的挪威人认出她是 Reginleif（这是神话中提到的一位瓦尔基里），奥丁的仆人之一，她试图阻止善恶大决战的来临，也正是她派他们去追踪 Gargarensis 的。Reginleif 说下个山谷还有几个部落，也许可以说服他们加入。事不宜迟，大家赶紧出发了。

来到山谷，解决一些巨人救下村民，跟着他们来到村庄（多采集一些木头和金子）。消灭西边霸占金矿的山丘巨人们，摧毁地下通道口避免更多的巨人前来支援。安排好建设，准备 1000 木头 500 金子，然后带上几个战士，穿过矿坑，来到下一个村庄，帮他们在村庄周围五面旗帜附近各修建一个箭塔，使他们加入我方。接下来攻下南面山上敌人的小营地杜绝后患，然后升级，训练一支强大的部队，并在第一个村庄往出发点的入口处修建牢固的防御设施或者驻扎一支部队（等下会有一批敌人从这里进攻），再过河来到第三个村庄，攻下南面山丘巨人们的营地，摧毁东南角的箭塔，救出部落首领的女儿，使他们加入。

第二十七幕 彻地井 (The Well of Urd)

众人继续前进，来到雪山下，得知 Gargarensis 的部队大约几天前经过这里，在北面的山上修建了城墙和堡垒，看来那个通往地狱的入口就在这里了。

一开始就可以向西进攻摧毁敌人在山下的营地，然后往北上山，家里训练少量战士配合。最里层有大量部队，攻不进去。部队可以撤回营地防守，抓紧建设，等有了火巨人和弩车后再攻上去，敌人主要是兵营里的部队，虽然多，但不难对付。最后摧毁通往彻地井的门，消灭几个守井的火巨人即可。

虽然 Reginleif 劝告大家不要被外表迷惑，这口井可以通往死人国，但是英雄们仍然要……

第二十八幕 地下 (Beneath the Surface)

众人终于通过彻地井再次来到地狱，而 Gargarensis 已经开始攻击通往塔尔塔罗斯的哈迪斯大门了。看着 Reginleif 脸上迷惘的表情，Arkantos 告诉她，如果门打开，那么他们就有幸参与“善恶大决战”了。克罗诺斯不是普通的武器所能对付的，因此他们唯一的机会就是阻止 Gargarensis 打破大门。

这时矮人们已经紧随其后来到这里，在地面上建立起了营地。地面上只要训练一些兵力避免被敌人消灭进而把井摧毁即可。地下让英雄们杀过去即可，各个击破，没什么体力时就后退让 Reginleif 治疗，最后对付守卫撞锤的六个火巨人时可以打打退退，逐个消灭，被攻击的英雄要及时移动避开火球，在大门被打破前将它们全部解决即可。

眼看就可以阻止敌人，但这时出现了大批的火巨人，无奈之下 Arkantos 只能下令往彻地井处撤退。但半途中喀戎却突然掉头迎向巨人们，他踢倒了路边的巨大石柱堵住了路，自己也英勇就义了。Arkantos 他们眼睁睁地看着，并迅速撤退。

第二十九幕 绝望的英雄 (Unlikely Heroes)

英雄们感到很绝望。这时他们在撤退途中发现矮人 Brokk 也来到了这里，而且带着人在砍一棵奇怪的树根。开始他们很警惕，不愿透露自己的目的。这时 Reginleif 告诉大家，在 Gargarensis 来到北方前，洛基设计欺骗了雷神托尔（Thor，北欧神话中雷雨、战争、农业之神），毁掉了他的锤子。Brokk 才说出他们的任务是制作一柄新的锤子，他得在这主根上砍下一截作为锤柄，而 Eitri 负责锤头。得知这个情况英雄们重新燃起了希望：如果雷神重新得到他的锤子，那么他就可以封住那道门。

现在的任务是保护矮人们。让部分矮人去采金矿，金子会输送到地面上，换来一些增援部队，第二批是一队矮人，之后就可以不用采矿了，全部调去砍主根，英雄们则往西，然后沿路一直走，消灭沿途的敌人，在西北角可救出几个矮人。很快 Eitri 就会带着锤头出现到东边，英雄们沿路前进，打通道路，就可以跟他们会合，然后一起返回主根处，动作要快，很快敌人的大军就会打破挡路的石柱冲过来。造好锤柄，立刻让它跟锤头汇合即可。

这时 Gargarensis 已经把门锁敲开，门缓缓打开，一股能量涌了出来，Gargarensis 以为自己马上就能得到回报了，欣喜若狂。但这时锤头和锤柄自动结合成了新的雷神之锤，闪耀着摄人的光芒，飞过去封住了大门。随即一股强烈的爆炸，炸开一个直通地面的大洞，Arkantos 等人也被冲击波旋飞了出去。

第三十幕 还没有完全失败 (All Is Not Lost)

功败垂成令肯斯特懊恼之极，后悔他们没能先除掉 Arkantos。但 Gargarensis 却说他们还没有完全失败，他和 Skult 制定了…

ZEUS — Focus: Infantry, Heroes

POSEIDON — Focus: Cavalry

HADES — Focus: Archers, Buildings

Archaic Age / Classical Age / Heroic Age / Mythic Age

个计划，而肯斯特将在其中扮演重要的角色。

另一方面，Arkantos 等人醒来后得知战斗尚未结束，Gargarensis 的部队正朝这边来了。他们不得不准备迎战。在 Brokk 带领下，众人沿路来到一个废弃的采矿村，在这里建造了城镇中心，现在离 Gargarensis 的部队杀来还有十分钟，要抓紧发展，并在一条通道处修建防御设施。（可以先做些准备工作，如探路、采集一些资源，再建造城镇中心，会比较从容。）

十分钟后敌人的大军到达，他们趾高气扬，还威胁英雄们。大埃阿斯马上用弩车给敌人来了个下马威。

现在要做的是坚守二十分钟直到援军到达。敌人会向各条通道轮番进攻，注意会有一队敌人出现在后方——南边那条冰冻的河流尽头。二十分钟后奥德修斯率领一支由半人马、步兵和骑兵组成的部队赶到。现在该反击了。往北进攻到黄色旗帜处即可。

打败 Gargarensis 后，奥德修斯说起他改变主意，没有回家而是集结部队赶到这里的原因，原来他也做了一个跟 Arkantos 一样的梦。

终于粉碎了 Gargarensis 的梦想，Arkantos 准备返回家乡，但他不准备把 Gargarensis 带回去囚禁，他不愿让他的脚踏上亚特兰蒂斯的土地。大埃阿斯挥动斧头，为喀戎报了仇。

第三十章 欢迎归来（Welcome Back）

船已接近亚特兰蒂斯，Arkantos 下令把 Gargarensis 的头取来绑在船头。但盒子打开时里面发射出炫目的光芒，伴随着洛基的笑声，一群乌鸦飞了出来，阿曼拉惊叫道："这是什么诡计？里面是肯斯特的头！"这时士兵指向前方，慌乱地叫道："亚特兰蒂斯！"Arkantos 抬头望去，前方的亚特兰蒂斯上空仍弥漫着硝烟。

Gargarensis 已经攻占了亚特兰蒂斯，首先必须救出被囚禁的亚特兰蒂斯人民。让飞马先过去，上岸时 Gargarensis 会使用一个流星雨。等流星雨结束后，再找投石车攻击不到的地方登陆，摧毁敌人的建筑，建立营地。部队则立刻往北攻上去。敌人兵营、马房众多，要优先摧毁，否则敌人的部队会源源不断地涌出来。先清扫中间区域，然后有三个进攻方向：西北、东北和东面。东面最好不要去，那里是敌人的神殿，有不少神话生物，不好对付。在东北边救出囚犯后就不要再上去了，接近大门时 Gargarensis 会使用流星雨。营地里加强发展，培养高级部队上去补充。救出至少十五个的囚犯运到西南的小岛即可。

第三十一章 梦中之地（A Place in My Dreams）

Arkantos 在神殿处救出了神官和喀斯特，神官说一个独眼巨人进入了大神殿。Arkantos 一下子明白了，这就是波塞冬希望他去参加特洛伊战争的原因，原来这里还有最后一道门。

这时，Gargarensis 正在大神殿处的波塞冬神像前，石像变活了，跳下来用三叉戟碎裂地面，露出了一道哈迪斯大门。情势危急，在 Arkantos 的坚持下，大埃阿斯只好带着神官他们上船撤离，Arkantos 要独自留下来对付 Gargarensis。

先集结部队冲上山摧毁敌人的几个建筑，然后撤下来防守。在山口建造城墙后敌人就不会从这里下来了，只会从西面攻过来。左侧是北欧的盟友，右侧是埃及的盟友，只要保住他们的城镇中心，过一会儿他们就会输送一些部队。埃及这边不要紧，北欧这边首当其冲，要注意。不过到后来 Gargarensis 也会相继使用两个流星雨摧毁两个盟友的营地。



尽快发展经济，升级到神话时代，全力造出奇迹来。这时会得到神力"宙斯的祝福"（得到这个神力后，在使用前不要存档取档，否则这个神力会消失），用在 Arkantos 身上后他会变得很强大（HP2400，攻 130，护甲 80%，盾 80%），而且体力恢复得极快，凭他一个人就可以打平敌人了，爽！而且每摧毁一个波塞冬神殿就会从宙斯处得到一个流星雨。最后要做的就是消灭挡在哈迪斯大门前那个活的波塞冬神像。虽然它看起来很强大，但是在 Arkantos 手下却不堪一击。Gargarensis 召来很多神话生物相助也无济于事。最后 Arkantos 高高跃起，将长矛插入了石像额头，它倒下时三叉戟插中了 Gargarensis，他就这么死了（搞笑，史上最倒霉的 Boss）。

不过亚特兰蒂斯大陆也因这场战事而完全毁灭了。大英雄 Arkantos 被雅典娜唤醒，他得到了 Gargarensis 梦寐以求的——成为真正的神。

附注：

1. 亚特兰蒂斯（Atlantis）在希腊神话中是一块文明发达、极其富饶的大地，归海神波塞冬掌管，后来因为人们的堕落引起众神的愤怒，沉到了海里。柏拉图的著作中也有记载。是否真的存在过这样一个高度发达的文明，至今仍是一个谜。

2. 特洛伊是位于小亚细亚的古城，在希腊神话中这里发生了著名的特洛伊战争，这场战争因特洛伊王子帕里斯作为使者到希腊时拐走了斯巴达的王后、当时世界上最漂亮的女子海伦而引起，战争持续了十年，神明们也分成两个阵营各支持一方，甚至亲自投入战斗。战争中希腊英雄阿喀琉斯表现最为神勇，但是最终希腊联军还是靠了奥德修斯的木马计才攻下了坚固的特洛伊城。

3. 在埃及神话中，奥西里斯被兄弟赛斯害死，尸体分为数块散落各地，是奥西里斯的妻子埃西斯把尸体找齐使他复活的，后来他们的儿子荷鲁斯为父报仇，将赛斯击败。埃及各地崇拜不同的神，随着各地势力的起伏，神明的地位也跟着变化，有些神明会被合并。大部分时候埃及的太阳神是拉（Ra），但荷鲁斯也是太阳神。另外埃及的神明多是半人半兽的形象，比如荷鲁斯是鹰头人身，阿努比斯是豺头人身。所以游戏中埃及系的部队很多都是动物。

4. 地图中黄色箭头为我方进军路线，红色箭头为敌军进攻路线，黄色星星是目标。■



Arkantos 给敌人致命一击



倒霉的 Gargarensis



亚特兰蒂斯大陆沉入海中







极速超越

电脑车手键盘攻略第三弹

文/E.FXCarl

随着“极品飞车”最新作的面市，新一轮 PC 竞速风潮迅速高涨。今非昔比，国内宽带网络普及度较两三年前已是突飞猛进，此次《闪电追踪II》的网络联机功能正借此大行其道。然而面对世界各地的竞速高手，你是不是发现原本自己战胜电脑车的水平在真正的对手面前已是岌岌可危?！承袭“家游”年初推出的“赛车玩家键盘操控详解”，希望本文不仅可以帮助各位把键盘抡圆，更可以把它抡得飞起来！3、2、1

键盘分类

键盘是计算机最基本的输入设备。这次谈到用键盘玩竞速，就让我们先说说键盘吧。根据我的个人经验。我主观地把键盘分成 3 种类型。

纯机械式键盘

这类键盘一般都出现在 95 年以前的 PC 上。不过即使就在现在，仍有不少用户在使用机械式键盘。它的主要优势在于手感非常的硬朗，按键行程很长，偶而敲起来还是很舒服的。可是对于竞速来说，它显然太硬了。由于采用纯机械结构，使得键盘的反应速度大大地不足。所以，尽量不要采用机械式键盘。

较为“松脆”的电容式键盘

手感有些类似于笔记本电脑的键盘。在击键反应前的一段行程里非常的松，几乎没有压力感。按下去后几乎是一下到底，也没有什么余地。有效击键行程一般都不长，唯一值得赞赏的就是键盘的反应速度相当的快。最近这类键盘开始流行起来，比如爱国者超薄手感王等。

有三级行程的电容式键盘

这种键盘是最合适玩竞速的键盘。一般来说价格比较高的键盘都有这种特性。什么是三级行程呢，这是目前 BenQ 主推的键盘特色。三级分别为：第一级：击键反应前，阻力由小变大；第二级：击键反应行程，阻力由大变小，有些自动收缩之感；第三行程对我们最为有利：这一段行程本是用来缓冲的，但有趣的是这一行程竟然能产生模拟线性游戏操纵设备的效果！

如果你想换个新键盘，那么机械式的就不必考虑了，太硬太慢而且玩起来手太累。第二类的键盘目前开始流行，这种键盘打字非常出色，用起来手很轻松，但是价格没什么优势，另外也不太适合竞速。第三类的键盘是目前市场上最多的键盘，价格从 30 元到 300 以上的都有。其实也不用追求什么名牌，只要试试没有“软键”（有些键没有力度）。能确认寿命够长就行。不然比赛了一半突然有个键被卡死那可就完了（不要告诉我你是在椭圆赛道中 @#$!%...）。第三类键盘的最后一个行程一定要亲手试试，应该有 1~2 个毫米的行程。不要小看这一点点行程，这就是我们的制胜法宝！此外，还要注意一下键盘是否粘手。粘手是指键盘的恢复速度足够快，能跟上你手部的动作紧贴在手指上。

第三行程为什么会有模拟效果?

从操作系统的角度来看，按键是要被按下去就是“接通”反之就是“断开”。但游戏中是有些不同，游戏的基本输入一般都是采用 BIOS 调用的方式，通过 16H 来响应键盘上的反应。真正的秘密就在这里，如果键盘按键的击键力度较小，则键盘芯片向端口送信号的重复速度就略慢。反之力度大就速度快。由于游戏是直读端口，这样就产生了一些略微的模拟效果。而实际上具体的模拟效果有多少呢？经过测试，以麦克拉仑 FILM 为例，差别就在于发动机的转速是否能稳在 7000 转。如果按键较轻，就能稳在 7000 转的转速上。如果按的力度较大，那么用自动挡就会不断地升挡，即超过 8000 转。不要小看这一点点线性操控模拟效果，跑车的时候可有大作用！

键位方案

说完了键盘，我们来谈谈键位。

键位的设置一直是大家讨论的重点之一。目前最普遍的键位设置有两类。一类采用单手控车，右手的中指控制油门，食指和无名指控制左右转向，解放出另一只手来负责挡位等辅助键位。这种风格的键位设置很容易导致单手疲劳，还有个缺点就是同时只能按两个键，更换组合按键需要改变手位，有时候会耽误时机。另一类则是左右开弓，两手配合分别控制油门刹车和转向，这样能使控车更为灵活。但缺陷也是有的，比如换挡等辅助操作就显得比较吃力了。

我在这里提供两种自己常用的键位。不过我有个习惯就是不喜欢用无名指和小指。所以有时候会缺乏一些适应性。

①这是我小时候（前两年）用的键位安排：油门【↑】，刹车【↓】，左转【Num4】，右转【Num6】。挡位可以放在【Num7】、【Num9】或【Num1】、【Num3】。这种方案的优势在于各个键位靠得很近，但又不易被误按（属于不同的键区）。比较适合手比较小的玩家以及女性。缺点当然也是有的，最明显的就是左臂由于没有支撑，时间长了左肩会很痛，左手也比较累，而且对于主要在字母区的功能键显得有些鞭长莫及。

②这是我现在采用的键盘布局，形成明显的左右开弓布局。油门【Q】，刹车【S】，左转【Num4】，右转【Num6】，升挡【W】，降挡【A】。采用这种布局是解决原先布局太小的问题，而且对键盘的功能键区也有了控制，但这样的姿势比较占地方。别看这是一种交叉的键位布局，真正用起来却真的很舒服。而且由于键位都比较靠键盘上部，腕部有支撑，不易疲劳。

关于键盘设定的其它论述，请参考家游杂志2002 年 1 月号中“把你的键盘抡圆喽”。

键盘微操作

键盘和方向盘控车是完全不同的，键盘要想自由地控车就需要动脑筋来模仿线性操纵设备，我们称之为微操作。我个人将其分成两类，一类是复合键，一类是交替键。顾名思义，复合键就是有两个以上的按键被同时按下，交替键则是若干个按键交替敲击。当然，通常的“死键”还是有用的。此外，上面的几种方法还可以再次混合发挥更大的作用。

最常用的死键只有这么两种：

^^^^^^^^^^^^^^^^^^^ 长按油门

^<^<^<^<^<^<^<^<^<

全油过弯（方向油门两键同时长按）

别笑，就是现在还有很多玩家就用这两种状态玩竞速游戏！很明显，就算是加上刹车，这么单调的三个状态肯定不能适应拟真度日益提高的竞速游戏。我们应该把各个键位仔细地分析一下，再重新加以组合。

我们已经把键盘控车常用的三个元素重新分析了一下，不谈手刹的原因就是因为它在任何情况下都不太稳定。

三种基本键盘操作元素分析

	长按	轻按	点按
油门	车速会直线上升，在初始阶段可能会因为动力太强而打滑。	车速会迅速上升，但最后可能会进入一个保持状态，打滑危险依然存在。	车速上升并不稳定，随频率变化。不适用于启动，具有转向修正作用。
刹车	车速迅速下降，但车在减速过程中会逐渐损失一些可控性。	车速下降明显，减速不太稳定。	实际上没有明显的减速效果，但可以辅助其它的动作。
方向	车辆的转向性并不是最佳状态，但是很稳定，半径随车速变化，具有减速作用。	转向性能不稳定，时好时坏（是手上的原因）。	转向修正作用大于转向作用，急弯时往往措手不及。

如果我们把各种元素的各个状态综合起来，再加上时间的变化，那么你会发现，原来控车的键盘组合也是无限的！

举个例子，比如说我们要是想实现一个半刹应该怎么办呢？根据上面的分析很容易可以知道，把油门和刹车同时按下就会达到预期的效果，而不需要很费力地去点击刹车，那样的话既不稳定也很累人。过弯时这些技巧就更有用了。例如，发现过弯时半径走得稍稍嫌大了一些怎么修正？刹车太危险，容易失控，速度掉的也多。我们应该放掉油门，按住方向，使其自动减速收缩半径，随后立即加上油门。因为加上油门不但保证了速度，还由于点击油门的瞬间会有一些修正作用，使车继续保持稳定。对付急转弯，可以采用刹车和方向并按的方式，你看，由于转向随速度变化，那么在转向时再加上刹车，效果当然好了！

前文我们提到了复合键，那么交替按键也不难理解了。例如遇到一个细长的弯道，余地很小，而此时车辆的状态并不理想，这就需要用到交替键。先轻点方向键修正一下方向，然后马上点击油门稳定车身。通过交替按键，在转向的过程中就稳住了赛车同时又不必付出太大的降速代价！

最有特色的各种键法混合使用的代表非粘滞键莫属。比如对付一些比较急的弯道，我们先要刹车入弯，然后要全油出弯。这个过程就可以用粘滞键：首先全力刹车，随后在缓缓放掉刹车的同时缓缓按下油门，逐渐过渡到全油状态（此过程不考虑方向的因素）。两种或者更多的按键同时渐变是粘滞键的精髓所在。它可以使车更稳定、更灵敏。建议养成使用粘滞键的的习惯，随手使用并不会使成绩下降，反而使控车更加收放自如。

也许有人会想到以前有一种很流行的点击大法，为什么这里没有提及呢？我觉得有两点必须说明，第一，这种击键法介绍的文章已经很多。第二，作者本人并不固定使用一种过弯方法，绝对是以适用为准则，灵活的搭配才是制胜之本。

为了表示按键的节奏，我用字符串表示了一系列键盘操控模式（^油门；-刹车；<>为方向）：

^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^

直道：长按油门。

^^^^◇^^^^◇^^^^◇

直道：不放油门，有节奏地调整方向。

————————————————————

直道：全力刹车，用于急弯。

^_^_^_^_^_^_^_^_^_

直道：同时按住油门和刹车，由于牵引力小于刹车力，这相当于半刹，可以在不损失抓地的情况下平稳减速。

^<^<^<^<^<^<^<^<

入弯：没什么可说的，全油入弯。

^<-^<-^<-^<-^<-^<-

入弯：半刹+方向。

<<<<<<<<<<<<<<<<<<<

入弯：只有方向，没有牵引。

<-<-<-<-<-<-<-<-

入弯：刹车和方向同按，有些类似甩尾。

^<^<^<^<^<^<^<^<

过弯：全油过弯。

^^^<<<^^^<<<^^^<<<

过弯：这是一种技巧，通过有节奏的交替按油门和方向，可以以定速过大弯。

<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<

过弯：无牵引过弯，车辆会略微侧滑，比较有利。

<<<^<<<^<<<^<<<^<<

过弯：这也是一种少见的技巧，即遇到可能因半径估计不足而造成可能会擦外延的方法，通过阵发性的油门来造成转向过度来帮助过弯。

<<<-<<<-<<<-<<<-<<

过弯：实在不行的话还是得借助刹车。

<-<-<-<-<-<-<-<-

过弯：刹车加方向，急弯必备。

在后面的弯道分析中，我会用实战来说明键盘微操作的用法。

弯道实战分析

先看这个成绩，1 45.80，车型 FILM， AT，赛道 Coast。可是这张图看上去有些怪，怎么看都像是 PS 的抓图，不过我敢保证其真实性！是由我在 FreeRace 模式下跑了近 3 个小时的产物，这是包括在游戏 DEMO 中的赛道，每个人都可以下载后实际试车，我想，就以我这个成绩的走线来分析一下这条赛道的走法，并引申出 NFSHP2 中几种典型弯道的走法。





1.第一个直角弯

键盘操作提示：先刹车再过弯是不二之选，精确键尽量保留，增加车的可控性。

这是玩家遇到的第一个弯道，不但半径小，而且速度高。如果控车不利的话，大多数的情况都是撞到赛道的外沿上。这张抓图完整地反映了我推荐的走线方法：提前刹车，切内线。按键的技巧可以采用由油门渐变到刹车再渐变油门的方式。虽然入弯的时候会有整个车队呼啦啦地超过去，但这根本不会对你造成威胁。即使刚出弯时你没什么起色，在桥面起跳前也会超过好几个！

随后，在长弯道后也会有一个很急的直角弯等着你。



2.第二个弯，长长的直线弯

键盘操作提示：全油通过固然好，实在不行也有变通的方法，交替按键是最好的选择。

这个弯本身的难度并不是很大，大多数的阻力是由你的对手造成的。影响成绩的要素还有赛道的两侧是建筑物，凹凸不平，一旦撞上去会造成损失。最后就是由于落地后车身并不是很稳定，可能会影响入弯。对于这个弯道，如果不能全油通过的话可以采用油门方向交替的方法帮助稳车。过弯不要贴内侧太紧，要为接下来的直角弯留下空间。这种长弯在后面还有不少，具有调整状态作用的油门方向交替法会有大作用。

3.第二个直角弯





键盘操作提示：标准的刹车过弯前面已经用过，我们可以换一种代替方案。刹车和方向并存，然后平滑过渡到油门。

如图3A，这个直角弯和第一个直角弯一样。大多数的玩家会使赛车冲到图中大树的位置上，随后就是重重的撞击。对付这个弯的方法除了可以和第一个弯一样刹车过弯之外还有一种方法，这就是刹车和方向并按。另外，记得入弯要提早一些，从图中的角度滑过去。车辆会继续右滑，但是不会再撞到路边了！又可以领先对手一些。

在其它的赛道上，这样的弯也有很多。过弯技巧可以融会贯通。

例如图3B Sunset赛道上的急转弯，也可以用同样的方法对付！





4.缓渐急的长弯

键盘操作提示：全油过的可能性不大，建议采用交替按键的手法。油门渐缓，方向渐急。

就是图4A这个弯啦！这个弯和一般的长直线弯是有所不同的。它的转弯半径由大变小，对于通常的由慢到快的过弯方法似乎不太适用，那样要么太慢，要么就会撞掉大把的路标。过这弯就是刚才走直线玩技术的高级应用了。一种是：先全油，如果太快就放开油门，自由滑行。这种方法有时候还是会滑上草地。另一种几乎就是前面直线弯走法的翻版：先全油，弯道稍变就交替地按油门和方向，紧贴弯道内侧，油门占比例可以适当渐弱，以达到更好的效果。

图4B是Winds赛道上的一个更典型的类似弯道，从边上的地图，可以很明显地看到弯道由缓转急，而图中车首正对的地方就是大多数玩家的撞击点，虽然没有什么障碍物，但对速度的影响还是不小。





5.第一个S弯

键盘操作提示：尽量不要放掉油门，那样不仅影响速度而且由于大多数是在草地上行进会导致大幅侧滑；应以全油加点击方向来修正姿态。入弯要一次到位，没有余地，出弯应以侧滑为先导，出弯后迅速加上油门。中间要有个过渡，以防失控。

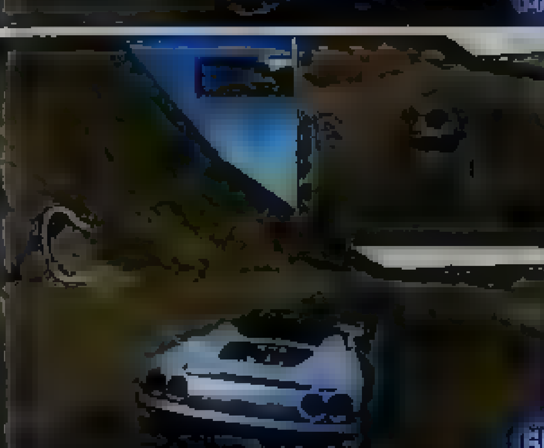
图5A给出了入弯的位置，和很多玩家想象的不一样，不是走路，而是走草，大胆地抄近路。

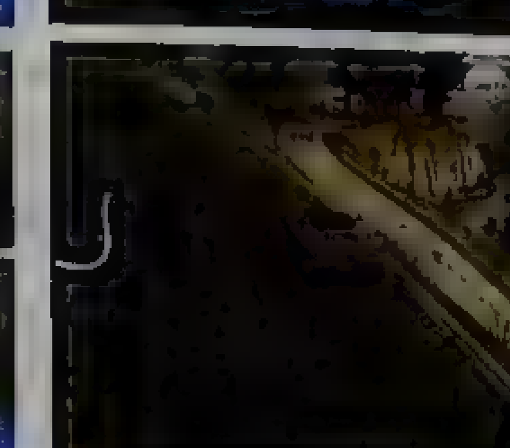
图5B出弯的位置，出弯时先放掉油门，使车侧滑出弯。随后再加上油门，这种走法可以瞬间封住近大半幅路面，对封堵对手大有裨益，同时不用修正方向就可以上桥了！经过测试，这种走法确实很有效，可以节省时间。但是开始的入弯角度一定要找准了，不然会很麻烦。

当然要是一切顺利，全油通过这个S弯也并非不可能。相对来说，这是个难度不太高的S弯，赛道后面还会有一个难度更大的S弯等着你。









6.长长的连续弯道

键盘操作提示：弯道并不复杂，基本上都可以全油通过。实在不行可以加刹车。关键在于要把路线走"足"！

图6A是下桥后的第一个弯，右转。为了能够全油通过，请先把车向图中车首正对的凹槽开一些，等车贴近草地时右转，车轮会有一点点侧滑，不影响速度，全油通过第一个弯！

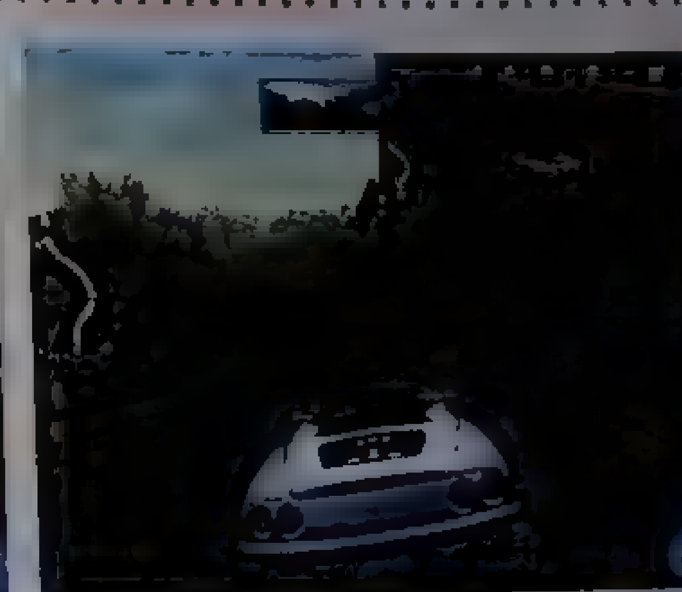
图6B是右转后的又一个右转弯。虽然看上去和前面提到的由缓渐急的弯很相似，但它却有一种新的走法。图的左侧有一片沙地，把车靠过去再打方向左转，有50%的机会连刹车都不用就过去了。如果没有把握，可以先在开上沙地之前刹一下，千万不要在沙地上刹车！

图6C是这一组弯道的最后一个难点。一个S弯，不过这个弯也不难。和图中一样先把车切进去，然后向左边靠，最后右转。运气好的话也是有可能全油的，不过几率不高，通常的做法是把油门放一放，自由滑行，车会侧滑出弯。

表面上看这种"欲擒故纵"的过弯方法很不值，但实际测试后确实很有效，这组弯道可以是说是前面几个弯用到的过弯技巧的综合。类似的长距离连续弯道在Parklands赛道也有，例如图6D。从高处看得很清楚。







7.第一个盲弯

键盘操作提示：这一组弯道由于事先看不见，再加之速度快，的确是一个难点。不放过路边的每一个标志是过弯的诀窍。

入弯可以全油，随后要立即刹车以迎接随之袭来的右弯。右弯的技巧除了以不变应万变的刹车过弯外，还可以采用刹和方向并存以及手刹来过弯。需要注意的就是不要把手刹和油门并存，按手刹的时长要比刹车来的短否则会转向过度。

图7A是这组弯道的切入点，仔细看有侧护栏的尽头有一个刚刚进入视野的水泥桩。车就朝着那个水泥桩开过去。全油。

到达图7B位置时应全力刹车，把速度控制在200KMH。

随后按图7C的走线，贴着内线把弯转过去，转弯时可以适当采用油门和方向交替的方法保持速度。

如果你还没有这么灵敏的反应速度，那么可以采用我在键盘操作提示中提到的新方法来代替。只要你能够保持不撞上路标，你就一定比对手要快！









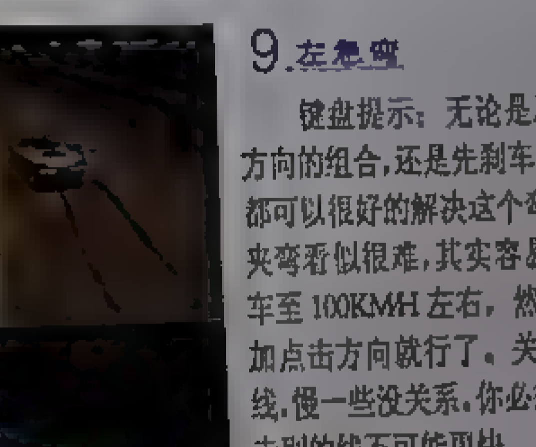
8.Fly，起飞！

键盘操作提示：竞速毕竟不是飞行模拟，你会很快返回地面并迎接弯道。在这个右转处，同时保持刹车和方向就可以了。

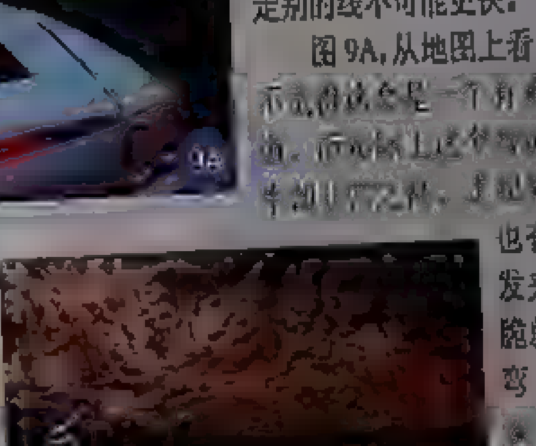
刹车必须从起跳前就开始，如图8A所示。过早刹车会影响成绩，晚了车飞得太高就没法入下一个弯了。这个弯只有这一种方法最快。

图8B看起来是不是很像大攻角着陆？要想做出各种花俏的动作，请看特技一节。









9.左急弯

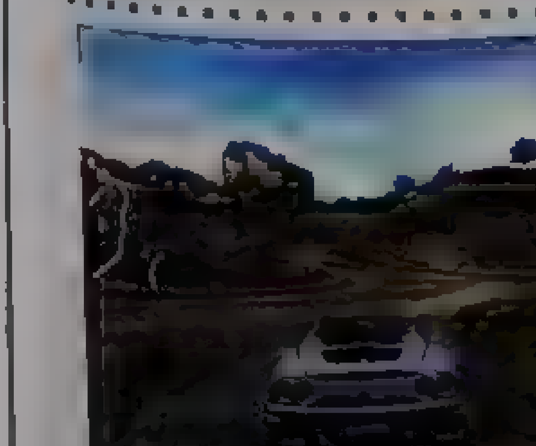
键盘提示：无论是刹车加方向的组合，还是先刹车再过弯都可以很好的解决这个弯道。发夹弯看似很难，其实容易，先刹车至100KMH左右，然后油门加点击方向就行了。关键是走线，慢一些没关系。你必须自信，走别的线不可能更快。

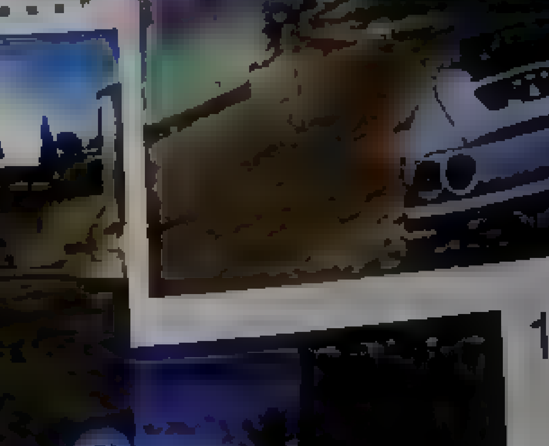
图9A，从地图上看，怎么也[illegible]也有几分像发夹弯。干脆就由这个弯说开去。[illegible]弯。

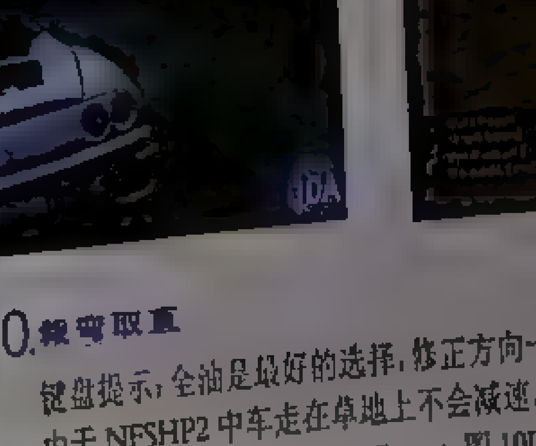
图9B是典型的发夹弯入弯走法，速度也刚好。入弯时不要急着打方向，等速度下来以后注意一下车和弯心的位置，当车首稍稍超过弯心时（差不多就是在离开视野的时候）打方向最为合适。

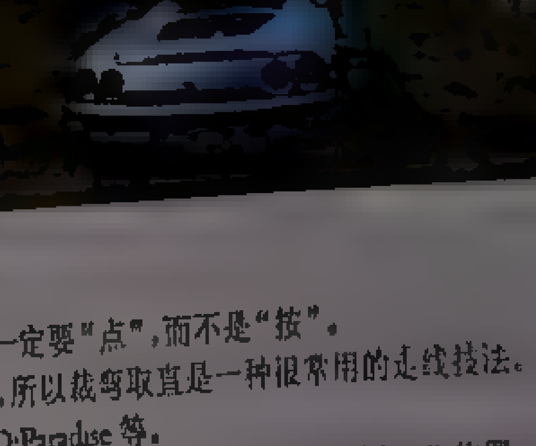
图9C就稍逊一些，为了抓图没把速度走起来。再转向的过程中可能会觉得半径小了或是走到了草地上。如果半径嫌小就放一放方向。如果走上了[illegible]继续转弯。当然，肯定有损失。

不少玩家喜欢在发夹弯用手刹。可是我一直都不用。个人认为走发夹弯的要诀在于稳[illegible]呼啦啦超过去的赛车弄坏了心态。多练习几次后就能熟练掌握了。









10.裁弯取直

键盘提示：全油是最好的选择，修正方向一定要"点"，而不是"按"。

由于NFSHP2中车走在草地上不会减速，所以裁弯取直是一种很常用的走线技法。在许多赛道中都有应用，例如图10C Sunset，图10D Paradise等。

图10A给出了这一组弯的切入点，贴住突出的边沿。切入后走直线到图10B位置。当走到图10B时要小心的处理方向，若车不稳就体现不出抄近路的优势了。

从这里提供的三个抄近路的实例可以体现出裁弯取直的精髓所在：把弯道看成直道，通过轻微的方向修正来高速过弯。





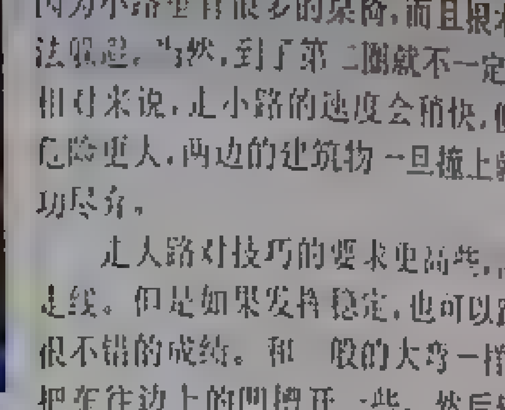












12. 高速长左弯

键盘操作提示：难度最小的一段路程，也是对按键准确性要求最高的。按键人可以粗犷一些但千万不可以随心所欲。

图12A赛车应紧贴右侧进入赛道的高速段，车首正对远处赛道右侧的铁金属护栏。当到达图12B所示位置时全油右转，基本上可以正好送进小路。如果你没有走小路的打算也没关系，把车开往图12C所示位置，由于稍微有去了一些左偏，速度会更高一些。这一段是整条赛道的速度最高点，所以任何微小的错误都会造成不可挽回的差距。在此看予分析一下。

如果从小路走，那么第一圈是不可能有好成绩的，因为小路里有很多的桌椅，而且根本无法躲避。当然，到了第二圈就不一定了。相对来说，走小路的速度会稍快，但是危险更大，两边的建筑物一旦撞上就前功尽弃。

走大路对技巧的要求更高些，需要走线。但是如果发挥稳定，也可以跑出很不错的成绩。和一般的大弯一样，先把车往边上的凹槽开一些，然后转过来，图12D。和图12E一样贴住内线，再回到外线图12F，最后从图12G处冲过。整个过程完全可以全油通过不用任何减速。如果走小路，由于地面较滑，速度快，车有些不稳定，需要反应迅速，修正的速度一定要快，但却没什么技巧可言。最后，小道的出口处略有些难度，因为为了下一个急左的需要，必须向右侧做修正。



11. 倾斜的S弯

键盘操作提示：千万不要慌了，要看清楚你面前的究竟是什么弯，不要被瞬间的视觉冲击冲昏了头脑。这是一个S弯，建议采用的方法是自由滑行，然后全油出弯。

图中给出的是这个弯道的切入点，千万不要以为这样会撞到路边或是树丛。你的宝贝赛车会刚好从树丛的边上侧滑过去。一旦再次上路，立即换为全油，打方向出弯。这个弯道的难度本身不是很大，但是倾斜的位置以及周围障碍的阻挡很难看清楚弯道的真实情况。其它的赛道也有一些"隐蔽"的弯道。大家还要多加发掘。把NFSHP2中S弯的走法总结为一句话：NFSHP2不同于讲求真实感的竞速游戏，大幅度的抄近路比走线更有优势！





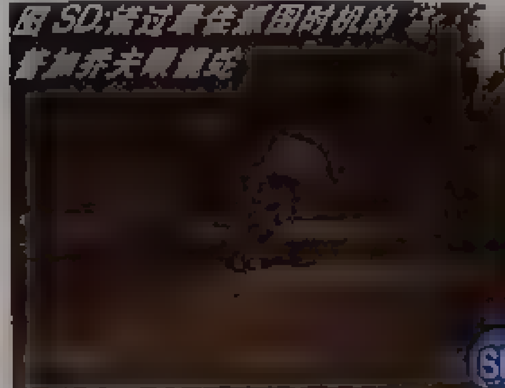
13. 最后的弯道

键盘操作指南：稳定，别慌。最没有技巧的弯道之一。

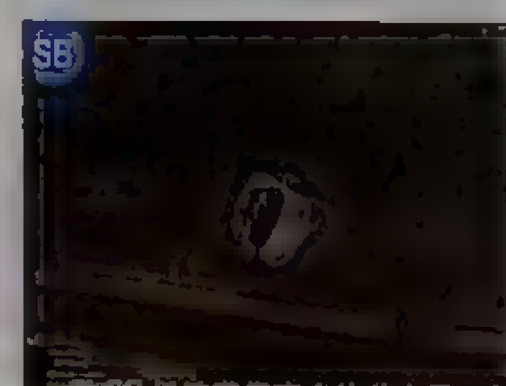
最后的这一段弯道关键还是看走线，一旦你放开了油门，就注定了失败。要知道，大家的速度都很高，经不起损失的。从图13A切进，在图13B处出弯，就可以完美的过弯了。全速，务必保持全速！



图SA:起飞



图SD:错过最佳抓地时机的……



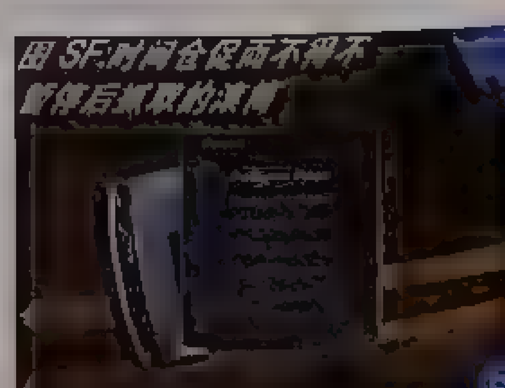
图SB:迅速获得高度的关键是……



图SE:在S机动的失败典型



图SC:要靠法夫法轮



图SF:时间会后而不得不……

特技表演

键盘操作指南：玩特技的地方在NFSHP2中比比皆是，这实际上是对控车技巧的完美表现，如果想玩出漂亮的特技，仅仅靠运气是远不够的。这一组图片都采自Sunset赛道。

很明显，前五张图是在同一个起跳地点通过不同的走法得到的特技效果。其核心思想是使车迅速腾空。腾空可以由单边车轮引起，也可以前轮同时起跳。起跳的同时借助旁边的各类障碍如篱笆来帮助实现。大家有兴趣可以自行尝试。

大部分的玩家在竞速游戏中随着对赛道的熟悉，却碰到成绩提高的障碍时，你可能就需要从操控策略上做一些反思。希望这里介绍的键盘操控概念，能帮助各位突破极速，超越自我！■

机甲作战学

战争在向天体扩经营
入侵计划已被截获
战斗机甲完成部署
对机甲战士而言
唯有死亡才是真正的平静

機甲戰士IV雇佣軍操控解密

文/Zeg

古人云，"独乐乐不若与人同乐"。吾思忽抛桑梓，会四海之豪杰于网络，岂不快哉。然Zone间高手云集，令诸多战友望而却步，遂出此文，一来对MW4M之对战要领稍作指导，又兼推广MW系列之意。

机甲装配间 MechLab

装配间就是改装机甲的地方，开车之前学修车，所以我们就先从这里讲起。（图1）

一般来说，机甲的标准配置大多都是废柴，修改一下就会使战斗力有数倍的提升，而且使用起来会更加顺手。无论在什么时候，你点击MechLab按钮就会进入装配间。可以看到，界面左侧分为【底盘】(Chassis)、【武器】(Weapon)和【装甲】(Armor)三个选项卡。

【底盘】(Chassis)

先看右边的窗口，最大重量（MaxTonnage）指此机甲的吨位；当前重量（CurrentTonnage）为现有机甲装备的重量；剩余重量（AvailableTonnage）显示尚可占用的重量，把机甲塞满的时候就是0了。

再看左边，上面的三个按钮依次是新建配置、删除配置和改名。机甲类型（Type）列出你所有可用的机甲。配置名称（Name）列出你保存的此种机甲的不同配置。涂装（Camouflags）列出机甲外部喷漆方案。最高速度（Top Speed）指出机甲的最大速度，可以调整，速度越快引擎就越重。

设备（Components）列表中共有7种设备，其中白色表示可用，灰色表示此种机甲不能装配。右侧是此种设备的重量。具体项目见表。

ECM	减少敌人雷达发现自己的距离　增加导弹锁定自己需要的时间　在战斗中一台装有ECM并且不断移动的机甲很难被锁定
Beagle Active Probe	BAP可增大200米的雷达搜索范围　减少导弹锁定敌人需要的时间
Jump Jets	可以让机甲飞起几秒
LAMS	可以击落一部分来袭的导弹　相当实用
Enhanced Optics	增大瞄准镜　使远距离射击更加容易
IFF Jammer	在敌人瞄准你的时候准星将不会变成红色，可以降低远距离被发现的概率，并且增大敌人瞄准的难度
Advanced Gyro	增强机甲的平衡性　减轻被击中时的晃动　减少被击倒的概率
Heat Sinks	武器在射击时会发出热量　而机甲在过热的时候会自动停机　散热器可以加快散热速度　每个重一吨

【武器】(Weapon)

（图2）左边的窗口是所有武器列表，分成能量武器（红色）、弹道武器（黄色）、导弹（绿色）三类，相应的机甲武器载架也分成四类，其中灰色的可以安装任何种类的武器。下面的两个按钮，右侧是清除机甲的所有武器，左侧是武器分组，因为我们在操作时是使用整组开火的，所以每次修改武器之后要记得把武器组分好。

【装甲】(Armor)

在（图3）左边的窗口选择装甲类型并调节各部分的装甲，注意装甲分为金属纤维装甲（Ferro Fibrous）、复合装甲（Reactive）与反射装甲（Reflective）。在同等厚度下，金属纤维装甲重量最轻，复合装甲对弹道武器和导弹的防御效果更好，而反射装甲对能量武器的防护效……



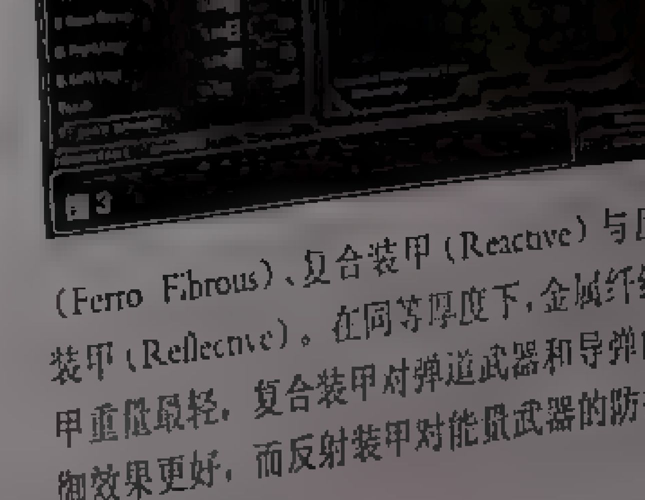
图1



图2



图3



游戏操控设定

MW4M可以使用键盘加鼠标或者是摇杆来操作。相对来讲，鼠标因为比较精确而适合中远程的瞄准射击，而摇杆则因为可以长时间保持同一个角度而更加适于快速移动的近距离缠斗，大家可以按照需求来选择合适的操控设备。

MW4M默认的键盘键位设置比较分散且不易操纵，在此我向诸位推荐一种比较合理的配置，选取Option菜单中的Controls，按照列表中的键位来设置。（图4）

此外，将"当前武器组开火"（Fire Select Weapon Group）设为鼠标左键；"选择上一个武器组"（Select Previous Weapon Group）与"选择下一个武器组"（Select Next Weapon Group）设为鼠标上下卷动滚轮；"切换瞄准镜"（Toggle Zoom Window）设为鼠标右键，"第二武器组开火"（Fire Weapon Two）设为鼠标中键，如果你的鼠标还有更多的键那就把第三组开火也设到。

在左侧选定Mouse，把"鼠标X轴"（Mouse X Axis）设为操控机甲的躯体（Torso），若你要同时使用摇杆与鼠标的话还需要将"摇杆X轴"（Joystick X Axis）也设为操控机甲的躯体（Torso）。这样就可以鼠标或摇杆控制准星（也就是上半身）的运动，小键盘控制整个机甲的移动。

另外，还有几个常用键要记住（见键位表）。

机甲战斗基础

解说之前，大家先来看一下游戏HUD界面。

机甲的前进是换挡式的，每按一次加速键就会提高10%的速度，所以不必一直按住。同时，机甲在加速的时候是需要几秒钟才能达到指定的速度，所以大家在前进的时候心里要大概有个谱，倘若按加速的时间太长会一直加到全速的。另外需要注意的是，在从前进转为倒车的时候，应该先按停止，然后再按倒车，这样比一直按住倒车的反应要快，在高地战中能否快速退到山脊线之后可是生死攸关的大事。

第二，机甲的躯体是可以左右转动的，某些机甲甚至可以把机身转到正后方（譬如thor），

这样就能一边横移一边射击，从而降低被打中的概率，在缠斗时也可以做出 FPS 中的环绕射击来。大家要记住，鼠标控制的是上半身躯体，而键盘控制的是下半身腿部，不要把二者弄混，要习惯随时注意雷达来确定机身的角度，若是要迅速转回正前方时就按【5】。（图 6）

第二，助推器可以使你的机甲飞起很高，这样你就可以躲在障碍物的后面，跳起、攻击、再跳起……也就是所谓的“跳击”了，虽然显得有些无赖，但却是个相当实用的招数，一个跳击的高手可以轻松挡住两三台机甲的正面攻击。跳击有两个好处，一来是出其不意，一台关掉雷达躲在山丘后面的机甲是不可能被发现的。二来是安全，敌人只有在你跃起的几秒才能攻击你，而你却可以随时攻击他。

不过要注意不能跳得太高，因为跳跃的轨迹是固定的，若你的滞空时间太长对方就有足够的时间瞄准你。一般来说在跳起后的 2~3 秒之间要迅速找到目标并瞄准射击，第四秒的时候就要落到地上，若动作太过迟缓就很可能在半空吃一轮齐射。

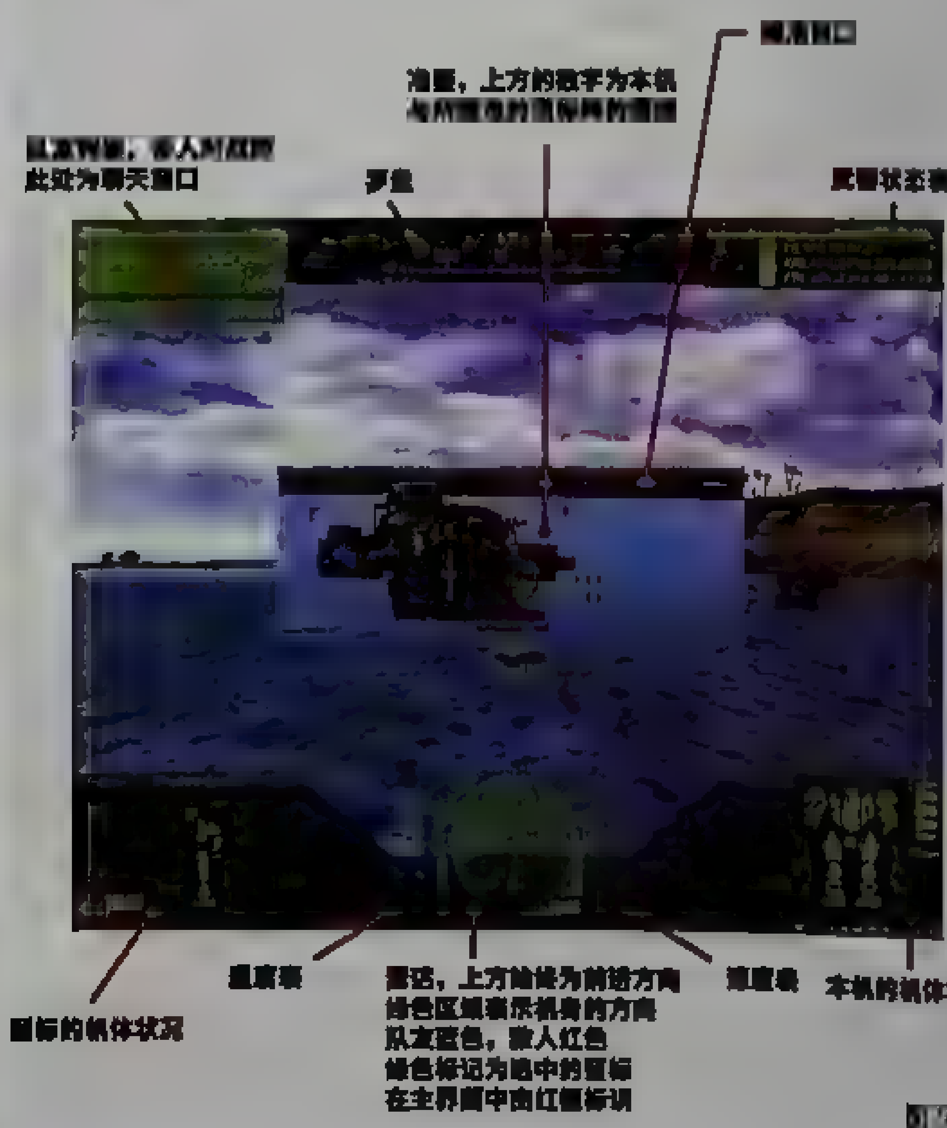
机甲战斗基础

首先必须要熟知各种武器的射程、威力、散热和特殊效果，还有各种机甲的速度、装甲、武器接口类型……知己知彼是机甲战士在战场上生存的基础。

其次要掌握的是对移动目标的射击，在战斗中敌人不可能站定了让你来打，所以熟练掌握各种武器的提前量是作战的必要条件。一般来讲，各种激光枪的提前量最小（几乎是没有），PPC 次之，再次是各种弹道武器。同时，武器的提前量不同也带来配置上的问题，理论上只装配一种武器是最方便的，但是实际上总是需要几种武器的搭配才能取得好的效果，所以在分组的时候最好把同类的武器放到一组，这样在射击移动的敌人时才不会无所适从。

第三，导弹类武器大多是有追踪的（无制导的火箭没人会用吧），其中中近程导弹（CSS-RM/CSMRM）直接对准目标发射就可以自动追踪。而远程导弹和两种大型导弹则需要锁定，将你的准星持续对准敌人 3 秒之后会出现锁定的提示，这时发射导弹才会命中。在锁定目标之后，若准星从目标身上移走超过 5 秒锁定才会取消，所以每隔三四秒对一下目标就可以保证持续锁定。不过若是目标装有 ECM 的话，锁定时间会大大减少，所以务必抓住发射时机。（图 7）

第四，学会判断形势。冲在最前面的是勇敢，不过，若是身后没有战友的话就是愚蠢了。在真实的战斗中并没有多少一对一的机会，火力往往会集中到最容易打或者是威胁最大的目标上，比如最前面的、火力最猛的、受伤的、走得最慢的……眼力好的人懂得何时需要后退，善于配合队友排成最能发挥火力的阵形，而只看前面的人恐怕只有被攒射致死的份了。



另外，机甲并不是一个实心的铁球，在屏幕右下的状况图中可以看到敌人的机甲分成若干个不同的部分，击中的部位不同会有不同的效果。摧毁机甲的关键部位有三个：

头部，这里的防护最为薄弱，一次 headshot 就可以拆掉一台机甲，即使不死也会被打坏 HUD 显示和瞄准镜，但是头部的面积实在是太小，一般都是可遇不可求的。

中央机身（center torso），这里装甲虽厚，但一旦被击穿机甲就会爆炸，所以射击的第一目标一般都在中央机身上。而左右两侧的机身（left/right torso）面积虽大但却不致命，若从一侧攻击敌人的时候就必须要先击穿侧面机身（打到黑色）然后才能打到中央机身。



图 4

\	切换武器模式，包括组模式（默认模式/整组一起开火）连续模式（第一次按键第一个武器开火，第二次按第二个武器开火……）及单一模式（只有选中的一个武器开火）。
退格键	切换前进和倒车 因为一直按住减速就会变成倒车，所以直接切换一般在比较紧急的情况下使用。
A	夜视镜，不过打开以后就不能用瞄准镜了。
L	探照灯，会让你变成一个大靶子，个人认为夜战开灯的纯属找死。不过某些特殊情况还是有用的——譬如近战缠斗。
[illegible]	开/关自动对正，所谓自动对正是指如果机甲的上半身回转的话，几秒之后会自动将机甲前进的方向转到机身的方向，默认为打开，但是在混战中此功能显得相当干扰，七转八转就会搞不清自己的前进方向，所以第一次进入游戏时最好关掉它。
SHIFT+M	切换地图模式，你试一下就知道是做什么用的了。
N	切换导航点（NOV Point），在一些大地图里，不要导航点会迷路的。
Y	多人对战时开关聊天输入。
U	多人对战时队友间的交谈。
C	下蹲 机甲可以换为蹲踞的姿势，这时不能移动，但是因为高度降低目标会变小。一些比较低矮的机甲可以用这招躲进水里。
O	显示任务目标，有时在单人战役中会卡住，打开看看自己还有什么任务没完成吧。
F1~F9	在单人战役中给队友下命令，【F1】是第一队第二人（第一人是你自己），【F2】是第三人，【F3】是第四人，【F4】是第一队全体，【F5】~【F9】同样，按下一次后会出现命令菜单，这时就可以选一个下达命令了。

腿，虽然不太容易命中，但是一条腿被毁掉就会变成瘸子，移动速度大大降低，若是另一条腿也被击穿机甲就会爆掉了。除此之外，MW4M 加大了被击倒的概率，大量武器齐射到腿上有可能把敌人打倒在地，在他爬起来之前会变成你的靶子，所以，现在打腿也变得颇为流行。（图 8）

结合敌人的攻击和他机甲的情况可以推断出他的武器是如何装配的，直接击毁他最牛的武器所在的部位也是不错的选择。

机甲作战技巧

首先说明一下，文中提到的近程为 0 到 400 米，中程为 400 米到 800 米，远程为 800 米以上。

作战类型与武器配备

诸位观察一下 MW4M 中的武器列表，可以发现武器可以分成两大类，第一类是单发威力大但开火频率低的，比如各种高斯枪、PPC、LargeERLaser 等。第二类是单发威力小但开火频率高的，代表武器是各种 PluseLaser、Rotary AutoCannon。若从单位时间能造成的损伤来比较这两类的话，射速高的武器威力要大得多，或许这会使你认定满载脉冲激光枪是最好的配置。

但对于射速高的武器仍有一个很大的问题，一支 PPC 在 8 秒内能射击两次，也就是说，在 8 秒内你只需瞄准敌人两次就能发挥出最大的威力。而对于一门 RTX AC 来说则要在 8 秒内一直对准目标射击才能发挥出最大威力，在一些场合下（比如中型机甲之间的近距离格斗），持续瞄准一个敌人几乎是不可能的事。所以说理论上威力大的武器实际效果并不一定好，机甲要根据作战需要来配备武器才能达到最好的效果。

倘若是在一个平坦开阔的地区作战，双方机甲距离较远且没什么掩护，这样就有足够的时间去瞄准，高射速武器可以很好地发挥火力。反之在一些多丘陵的小地图上，双方很快就会陷入混战，在这种瞄准很困难的情况下就应该选择射速慢威力大的武器，利用几次齐射轰杀对手。

压制

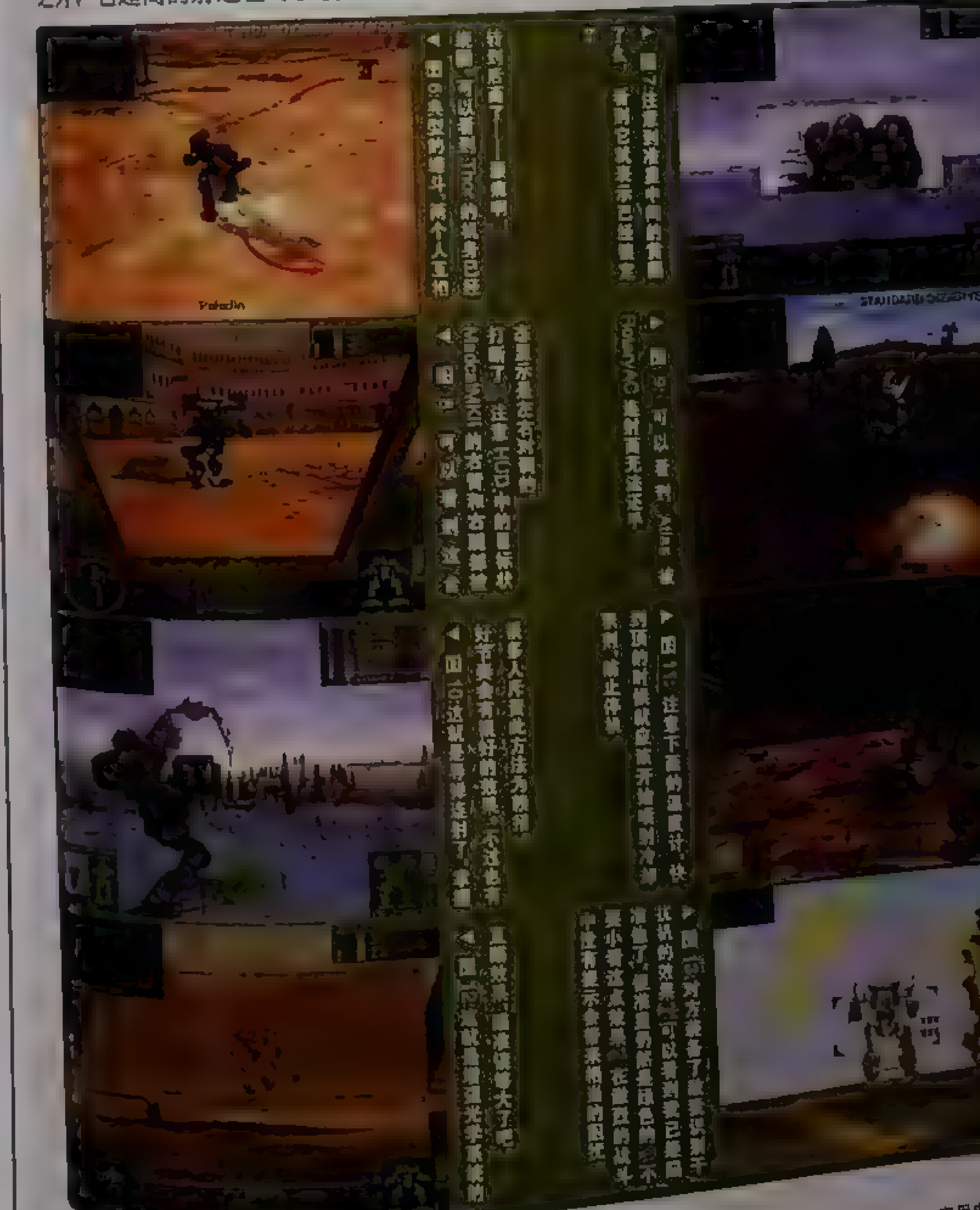
想必大家都注意到，机甲被武器打中时会晃动。同时命中的武器越多，晃动也就越大，实弹类武器造成的冲击比能量武器造成的大。这就是 RotaryAC 之所以流行的原因，除了威力大之外，它超高的射速也可以使目标不停地摇晃而无法还击，在两组 RotaryAC 的交替攻击下，那些动作缓慢的突击机甲很可能被 combo 至死。同样，在使用射速低的武器时一样可以通过分组轮射来达到压制敌人的效果，比如在丘陵地带的遭遇战中，用三组武器轮流射击，且战且退，在目标从被攻击的混乱状态恢复时，自己已经躲到山脊之后等待下一次机会了。（图 9）

同样我们也可以利用这点来扰乱敌人，装配一些远程武器来持续不停地攻击敌人，虽然造成的伤害比较小，但是却可以通过牵制敌人来配合队友的作战。一台 65 吨的 catapult 满载 LRM10 连射就足已使百吨的机甲无法战斗。（图 10）

另外要提一下的是，各种武器上弹的声音是不同的，注意多听几次就可以完全凭耳力掌握自己武器的情况，比分心去看屏幕右上的武器列表要好得多。

过热与冷却

若是能量武器装得多了，齐射一次就会看到温度计呼地一下涨上去，接着就会开始告警，HUD 显示也会因为过热开始模糊。如果再齐射一轮的话就会超出限制，机甲自动停机冷却，这时你就变成了一个不能动的活靶任人宰割了。为了防止这种情况发生，除了多装散热器和缩减射击频率之外，还可以使用强制冷却来降温。当你按下强制冷却的时候机甲会向过热部件喷射冷却剂，通过蒸发来降低温度，从外部视角会看到你的机甲冒出一团绿色的蒸汽。要注意的是，机甲携带的冷却剂只有那么一点点（见温度表边上的蓝条），建议留到你死我活的紧要关头再用吧。（图 11）



隐蔽与搜索

雷达可以用来发现敌人，但同时也会暴露自己，关闭自己的雷达相当于减少对方雷达 400~500 米的搜索范围（雷达关机后的本机搜索范围是 250 米）。对于曾经在多山地图中风行一时的 NOVA CAT 黑枪来说，最基础的作战方式就是隐蔽在山丘之后、关闭雷达，每隔几秒就露头看看，全靠敏锐的目力来捕捉目标并发动突然袭击。所以说，能用目视来战斗的时候就尽量不要开雷达，那可能会给你带来更多的危险。

机甲配备技巧

各种附加设备可以大大增强机甲的战斗力，当然，这也要根据机甲的类型来选择合适的装备。

首先，对于以远程狙击为主的机甲（这方面最熟，我的绰号可是 NTRPG 的黑枪男），首先 BAP 是一定要配备的，增大雷达的搜索范围可以使你先一步发现敌人并做好准备。另外，在 MW4MW 中目视的最大距离是 1000 米，而狙击手常用的轻高斯枪的射程达到 1200 米，在射击 1000 米以外的目标时就必须要用雷达的目标指示来瞄准，倘若不装备 BAP 就无法发挥出这 200 米的射程优势。

第二，敌我识别干扰机可以十分有效地干扰远方敌人的瞄准，本来在远处就难以用目视瞄准，若再失去准星变红的提示敌人就不得不在你的火力下继续接近以求准确地射击。

第三，装备增强光学系统可以使你获得更广阔的视野，甚至可以关掉雷达，只靠瞄准镜来监视敌人进袭的方向。（图 12）

对于中近程狙击用的机甲来说，BAP 就不再是必要的了，一来受武器射程所限，二来你可能经常需要关掉雷达迂回到敌人的侧翼来发动突然袭击。而在敌人的武器都能招呼到的地方作战，你将会需要利用各种地形的掩护，这时装配助推器就可以给你带来更大的灵活性与隐蔽性。

而对于中近程的主力机甲（也就是常说的肉盾啦），确保能平安接近到武器射程之内是你的第一要务，所以敌我识别干扰机是最好的配置。为了防御恐怖的导弹，以机动性为主的应装备 ECM 干扰机，而以防御为主机动较差的要装备反导系统。而且身在枪林弹雨中，为了减小被击中时的晃动，保证在被围攻的时候有余力还击，安装先进陀螺仪是个很好的选择。（图 13）

关于机甲作战的秘密指南，至此告一段落，有机会的话，我会再与大家探讨各种机甲的作战特性与运用策略。再会！■



文/枫红一刀流

游戏开始，有盗贼、战士和魔法师三种职业可选，每种职业分男女造型。盗贼以敏捷和闪躲见长，魔法中等；战士攻防力量具有优势，能纯熟运用各类近战武器；魔法师防御较弱，但有强大的魔法力。选择哪个职业，见仁见智，大家自己决定吧。



序章 混亂領主

天神们创造了世间的生物，让它们在绿维珑大地上繁衍生息。然而，一个名为混乱领主的天神打破了世界的规则，创造出一些智慧生物来做他的奴隶，这就是人们所说的恶魔。其他天神对他的行为感到愤怒，要把恶魔们消灭于尘埃之中。于是，每位天神都创造了属于自己的种族来参与战斗：精灵族、人类、兽族、小鬼族、侏儒族、巨魔族和蜥蜴族由此产生。

混乱领主让铸剑师阿瑟绿恩铸造了一把谎言之剑，企图负隅顽抗。然而在大战中，他仍被七大种族联手击败，只能龟缩于地狱老巢之中。但谎言之剑不知所踪，如果它还存在，或许憎恶之族的巫师们仍能使用它并将混乱领主从地狱中召回，那样的话，绿维珑大地又将掀起一场血雨腥风……

我是一名武士，不知何因，身上有一块与生俱来的纹符。多少年来，我一直在大陆上旅行，刻苦磨练自己的技艺，向武士的极致境界挑战。这一天，我来到小河镇附近的树林时，受到兽人的攻击，在旅途的疲劳之际遭此重创，终于体力不支地而倒地……

第一章 瘋狂醫師

醒来时我身处一间简陋的地下室中。在屋里找到鞋子、药瓶和少许的金钱，由梯子爬到上面的房间，到左边与医师乔姆谈话，得知这里是阿尔洛斯，云集各族医师的小村，大陆医师公会的所在。他在采药时遇到一只白猫，在它的引领下救回濒死的我。接着他说：自从医师公会会长玛丹恩斯由兽人占据的森林归来，便如魔鬼附体般的发狂，固执地认为所有人的躯体中都有一种邪恶的力量，要治疗他的狂想需要什么特别的方法才行。

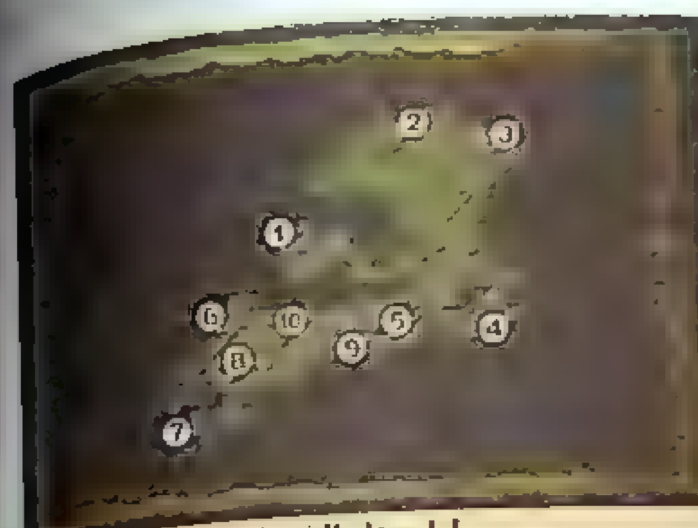

阿尔洛斯村地图
1.奥瑟 2.拉尼洛 3.玛丹恩斯 4.乔治 5.墓穴入口 6.乔姆 7.哥摩尔 8.医疗神殿 9.大地 10.电梯

出小屋走到镇南，西转到会长家门前，见他正对精灵医师拉尼洛疯言疯语，不肯喝下治病的汤药，并施展魔法将拉尼洛冻成冰柱。上前与拉尼洛交谈，答应帮他解困。屋门被锁住，到右边找地窖入口下去，往西南边走，在一只箱子上找到青铜钥匙，用它打开南边的铁栅门，往前找到梯子上去进入会长房间。

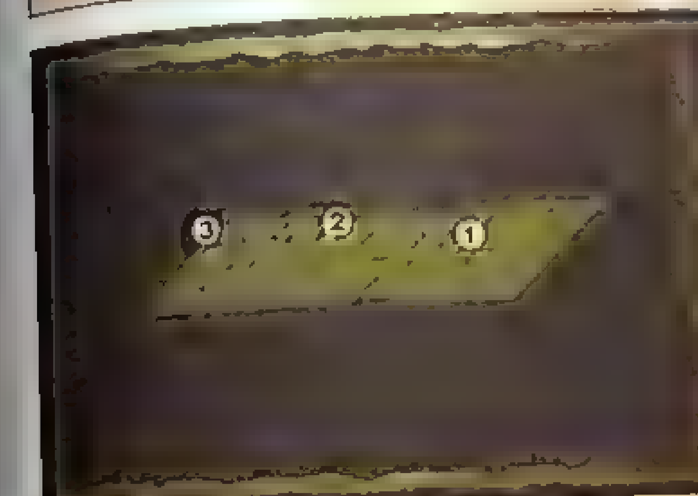
在我的解释下，玛丹恩斯终于恢复一点感知，到屋外解除冰冻魔法。精灵医师说当务之急是帮会长驱邪，并说村子地下有座古墓，玛丹恩斯曾在几年前进入古墓，然后就将入口封印，每每谈及古墓，他就会魂惊色变，不肯多言。

回到镇上，转动四座龙兽石像，中央的雕像在蓝色弧光中腾空而起，精灵医师跑来给我一座小金字塔，说如能找到另一只，即可实现空间传送。由雕像基座下地牢，注意在迷宫里仔细搜索，可收集到三颗魔法球，在墙上找到拉杆进入东边铁门，沿通道往东走到尽头找到第二个拉杆，往北方的区域探索，在尽头房间找到蓝宝石钥匙，用它可打开中途的一道门（也可绕过）。

来到迷宫南部房间，点燃地上五支蜡烛，打败一骷髅兵，扳动墙上的机关进入西墙的铁门，在鬼面墓室与兽人首领斯诺鲁克对话，他们是来寻找魔法斧头的。在迷宫的南端尽头有尊女神像，点燃她面前的蜡烛会召唤出一名僵尸加入队伍。稍北边的房间地上有三个五角星阵，将拾到的三只魔法球分别放上去（打开道具栏拖到目标上），屋内出现一道传送门，由此进入右边秘室。


地下墓穴一层
1.往阿尔洛斯 2.魔法球 3.蓝宝石钥匙 4.魔法球 5.魔法球史尔特克 7.女神像 8.蜘蛛图阵 9.往阿尔洛斯村地 10.往墓穴二层

从秘室竖梯下去是墓室，往南方甬道墙上找到拉杆，进入迷宫中部的墓室，内有两座大石兽像，打败骨龙得到一条腰带。从石桌上拿到斧头。继续往北边墓室探索，找到一个楼梯口来到第二层。二层有四个巨大平台上的石棺，打开后遇到骨架守卫或食尸怪物，建议先将喽罗引到远处清除，再集中消灭主将。


地下墓穴二层
1.往一层 2.往三层 3.往三层

四个平台中间有两具石棺，将平台上的石棺都打开，中间的石棺就出现阶梯通向第四层。在第四层东方有四只石棺，打开它们，往东南方走会遇到两只骷髅在谈话，等它们消失后往南边墓室走，找到楼梯口到第五层。在第五层的四个角落各有一金色地砖，由此可进入密室打骷髅和蜘蛛守卫。在迷宫找到一只骷髅，它正企图复活主人鬼王瑟里荣。在石棺的四角有四支拉杆，走到西北方的拉杆前把它们扳下，石棺中的鬼王复活，过去与它对话，得知是它控制了医师会长的意识，它无法忍受突来的人类痛楚，恳求我将它杀掉。将鬼王杀掉后，受到骷髅的围袭，快速往北跑，恢复神智的医师会长已在传送门前守候了。


地下墓穴三层
1-4 石棺 5.往第四层 6.往第二层


地下墓穴四层
1.往三层 2.骷髅 3.往镇内地窖 4.金字塔传送石 5.往五层


地下墓穴五层
1-4.往密室 5-6 北部拉杆 7.鬼王瑟里荣 8.玛丹恩斯

第二章 神秘巫師

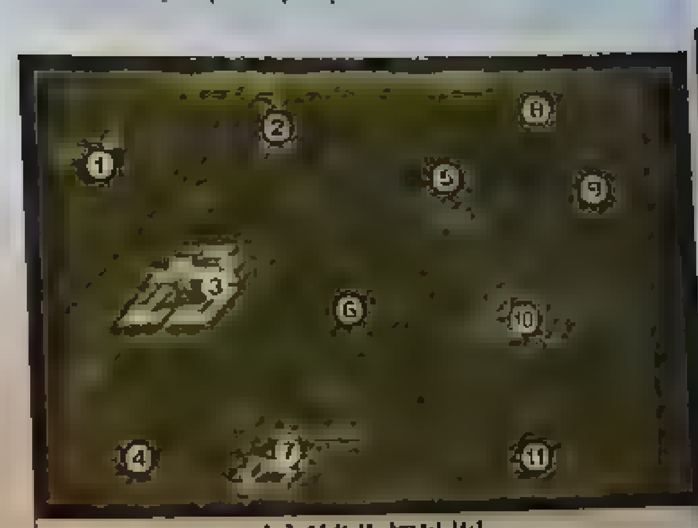
往南边出村，见一队士兵正与兽人交战，为首的是武士塞斯，回村边与他交谈，得知他是由小河镇来求医的，那里瘟疫弥漫。我答应帮他将消息带给村里的医师。在村里找到玛丹恩斯，他决定派拉尼洛前往。到镇上找拉尼洛，他要我去军营找阿里克斯将军派人护送，并在地图标注了位置。

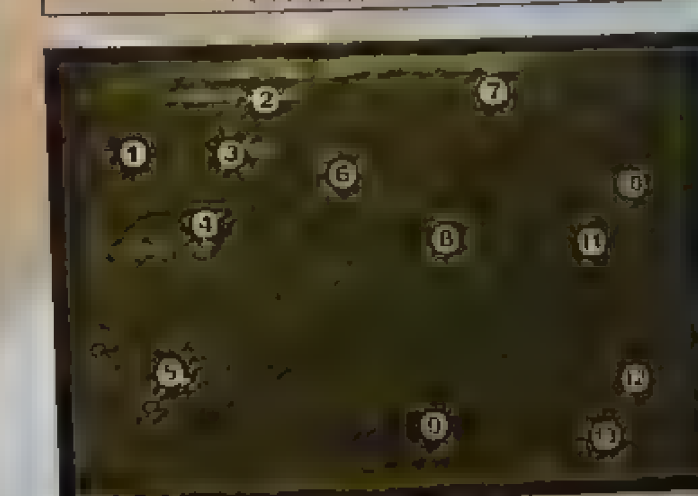
出村，在周围树林里遇到兽人营帐，尽量沿小路，别深入密林。往东过桥后沿路往南，遇到一名龙骑士。在他攻击时，老巫师赞达罗尔出现，用魔法将其击毙。赞达罗尔称我是他要寻找的三个“被标上记号的人”之一，等他找齐三人时大家在侏儒面包店见面。他警告说黑色戒指团正追杀我们，看来他对我们的来历很了解。老巫师离开前提到传送点和种族卷轴的事，用它们可以实现远距离传送。

过桥后一直往东，穿过农场和小河镇找到军营，关掉战斗模式，进将军房间。将军同意派人保护医师去小河镇。同时接到给密特克斯上校送信的任务，他就在南方公爵领地的边界。

由军营往东南走不远，找到一幢房子，把信交给上校后接到任务：爆破兽人的供应物资。往东南的路上遇到一位村人，花3个金币得到信息：他家里有条直通兽人营地的通道，从那去可避免杀戮而接近目标。

继续往东南行进，找到兽人区，在补给营中将炸药桶拖扔到中央的包裹上即可爆破。回去找上校，又得到往兽人营附近水井投毒的任务，水井位于兽人营中心，不要招惹敌兵，由密林快速潜行到那里摧毁水井后跑掉，回去向军官汇报后，找将军复命。


小河镇北部地图
1.阿尔洛斯村 2.大教堂 3.诅咒的修道院 4.农场 5.墓地 6.奈瑞康花园 7.风暴之拳城堡 8.往维第斯特镇 9.黑暗洞窟 10.小河镇商业区 11.侏儒村


小河镇南部地图
1.农场 2.风暴之拳城堡 3.守卫所 4.阿里克斯将军 5.密特克斯上校 6.侏儒面包酒馆 7.侏儒村 8.坏轮的货车 9.兽人补给车 10.强盗洞窟 11.许愿井 12 兽人水源补给处 13.兽人营地

将军很满意，说我的事迹已广为流传，风暴之拳城堡城主简那斯正式邀请我去做客。他是世袭的公爵，一个聪明的孩子，还有睿智的爱罗娜辅佐。

第三章 風暴之拳

由军营往东北，进入风暴之拳城堡。街道光芒闪过，我的面前出现一个小鬼滋克斯爱克斯，自称是专门收集古今知识的人，要为我著书立传，因为我是立足于混乱与秩序之间的“被标上记号的人”，我一头雾水，连那个小金字塔也被他拿走了。

在侍者的引领下，去大殿觐见小公爵简那斯和爱罗娜，结果被他强行留下做侍卫长，看来得尽快设法逃出城堡。在城堡外的东南街道遇到一名自称是公爵母亲的老妇，她说自己被儿子放逐了，公爵手握大权后变得冷酷无情，而他身边爱罗娜的来历尤为可疑。

到城堡的东北房间找简那斯，接到寻找宠物猫爱尔尼的任务，由公爵的房间往南边的厨房走，在走廊遇到那只白猫，它说是自己是赞达罗尔派来的，老巫师进城堡地牢去找第三个“被标上记号的人”，但再没回来。

回到卧室找公爵，受命将情书送给他的女友，她就在卧室南边隔壁房间。完成后再去找公爵，又要替他采花送给女友，出城堡往南不远就

有花从。完成任务后到大殿找他，这次是寻找玩具熊，它就在卧室外面的走廊上。由女孩的房间出来遇到侍者，说大殿里正召开会议，开会时大批兽人从地窖拥出，搭公爵杀掉他们后，我被赶出城堡。

在往侏儒面包店去的路上遇到爱罗娜，她露出老巫婆的本来面目，把我关到兽人地牢中。往左走看到白猫出现，用钥匙打开牢门来到走廊，白猫提示房内铁箱里有我的装备，在隔壁房间木桶上找到钥匙。拿到装备后往西走，用墙上的拉杆，地上五角星蜡烛打开前面的通道，进入幻想洞窟，从地上拾起一支魔法剑（神圣装备之一），一路往西北方闯过去找到出口。与白猫对话得知小河镇有条下水管道，由水道可进入风暴之拳城堡的地窖。

第四章 盗贼公会

进风暴之拳城堡的地窖有多个入口，在小河镇商业区、维第斯特和小河镇贫民区都有，不过还是先到维第斯特镇加入盗贼会会，这样会找到捷径。



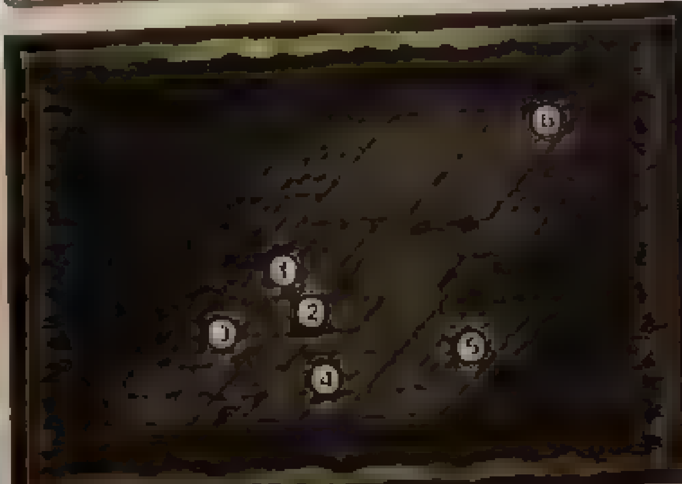
维第斯特镇地图
1、但丁公寓 2、马尔科姆宅 3、商人公会 4、水道入口 5、医疗所 6、西哥恩宅 7、杀手西布 8 守卫所 9、科琳娜 10、帕特里克公寓 11、款朋查 12、酒贾皮尔斯 13、商人雷皮帝恩 14、公爵酒馆 15、往小河镇

维第斯特是个很庞大的城镇，贫富悬殊，沿街乞讨的贫民和而富人的豪宅同样惹眼。附近农场颗粒无收，兽人军队又随时可能打来，因此食物紧缺。城中有商人和盗贼公会，满足条件即可加入，此外还有隐秘的组织刺客公会。

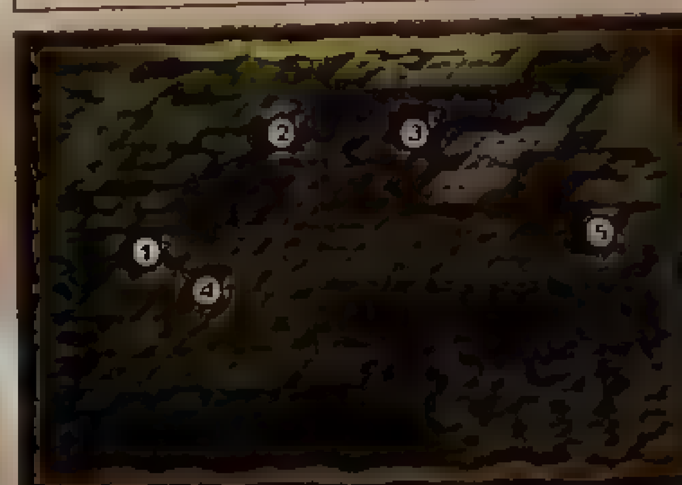
公爵酒馆在维第斯特城门附近，进去找老板娘谈话，她推荐我加入盗贼公会，但要经过考验：酒馆角落里有位客人，将他口袋里的项链偷来。偷窃要学习扒手技能（Pickpocket），只要1级就能将项链入手了。与老板娘交谈得到第二桩任务，去酒窖北边储藏间拿瓶啤酒。在这里要学习开锁技能（Lockpick），1级就能将门锁打开。将啤酒交给老板娘，成为盗贼公会成员。向她打听进入城堡地窖的方法，她说贫民区的盗贼会员奥雷恩家里的地道可直达城堡，从她手上拿到钥匙。

到小河镇贫民区找奥雷恩接头，在他家里搬开木桶找到地窖入口下去，用钥匙打开第二层入口，第二层的迷宫中已标注了关键的位置。进入城堡后在迷宫中探索。与此同时，老巫师赞达罗尔和那名“被标上记号的人”也落入了守卫的圈套，在逃跑中那人被乱兵砍死。

第五章 谎言之剑



维第斯特水道迷宫
1-2、往维第斯特镇 3、水道传送点 4、往小河镇水道 5 盗贼公会入口 6、藏宝图



小河镇水道迷宫
1、雷恩宅入口 2-3、往维第斯特水道迷宫 4、往风暴之拳城堡 5、往小河镇商业区入口

绕到迷宫的西边遇到赞达罗尔，他说第二名“被标上记号的人”已经被杀，他们到这里是为了寻找传说中的谎言之剑。当年在混乱领主的指示下，阿瑟绿恩将邪恶的力量铸在了剑之中，成为威胁世界的强大武器。为了消弭战争的阴影，赞达罗尔要我去寻找那把曾给人间带来灾难的谎言之剑。

往迷宫的东北走，找到一扇魔法门，通行口令是“AVAS ENROD”，进入密室找到不少装备，但没有谎言之剑，却拾到一把龙形玩具手杖。回去向赞达罗尔复命，他猜测剑是被简那斯取走了——他不是普通的孩子，与混乱领主有某种神秘关联。

和老巫师一起从城堡迷宫出来，赶往侏儒面包酒馆与第三名“被标上记号的人”会合，不幸的是他落入了龙骑士的圈套而死。现在三个人只剩下我了，我是赞达罗尔计划中仅存的希望。

赞达罗尔带我来到当年七大氏族的会议大厅，七族联盟在六百年前与混乱领主大战，为大陆带来和平。说话间，一名妩媚的女妖走来，施展符咒将赞达罗尔禁锢。赞达罗尔告诫说那名女妖会试图亲近我，她的吻是致命的。

赞达罗尔虽不能移动，却仍能使用一些短程魔法，让他补满生命后往前方的广场杀去，这里大都是木乃伊和鬼魂，在角落和两侧平台上有补充药剂。沿正中的通道往北到内室，打败那名女妖，老巫师的符咒解除了，他说要马上召集七大氏族的成员，共同对付卷土重来的混乱领主。

第六章 七大氏族

在北边房间里有七颗水晶球和七尊塑像，每颗水晶球代表一个氏族，将水晶球放置到正确的塑像上，它就会占卜到七大联盟新成员的位置，让他们接受重组反抗混乱领主军团的使命，只要他们念起魔法咒语“XXBZPTRL”就可被传送到会议大厅，成员到达大厅后，相映塑像上的魔法水晶会自动关闭。

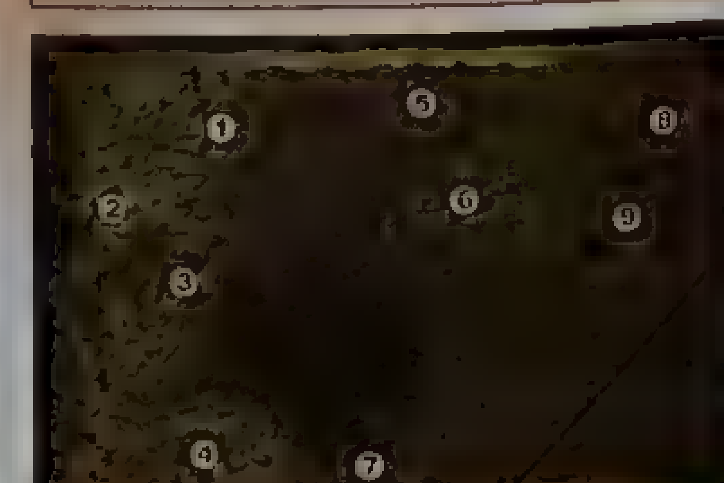
精灵族代表是精灵村长布雷恩悉恩，赞达罗尔建议我去黑暗森林找他。在精灵村的西南边找到他，可他说他的族民陷于与侏儒族的战争中，因为侏儒玷污了精灵族祖先的坟地，并且盗走了三件神器，所以他暂时不能离开。

按村长的标注在精灵村西南找到墓地，一群黑衣侏儒在放火，朝他们的背影追去，在西边山区找到一片侏儒营地。在崖壁找到山洞进去，下去后往西走找到拉杆，打开一道墙，进入大厅后在中央的围栏里找到一金色地砖，由此来到地下密室。与一名女巫师谈话后，开始战斗，战胜后她用传送门逃跑。我在地上拾起两件神器，还有女巫师掉下的法杖，找商人鉴定一下，发现这就是第三件神器。带着神器找到布雷恩悉恩，解释说盗宝的侏儒是兽人变的，真正的侏儒是无辜的。于是精灵与侏儒的仇恨冰释，布雷恩悉恩前往七族会议大厅。

人类代表是医师公会会长玛丹恩斯，他仍在阿尔洛斯村。回村后发现这已被兽人占据，在村西的屋子门口发现了一个女巫，她被打败后



黑暗森林北部
1、藏宝洞窟 2、山之巨魔 3、往小河镇 4、奎恩斯特 5、精灵废墟 6、石中剑 7、萨费罗 8、武士公会

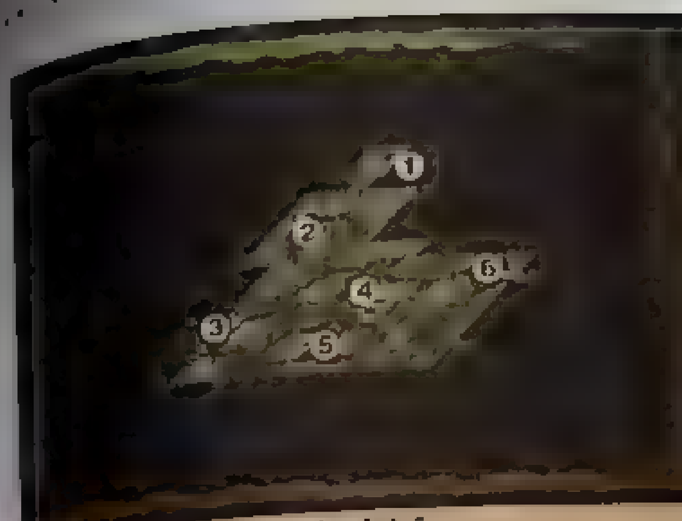


黑暗森林南部
1、斯托克的老巢 2、圣杯洞窟 3、远古城堡 4、兽人营地 5、英蒂卡斯宅 6、精灵村 7、精灵墓地 8、交谈之树 9、伯拉特斯宅

用传送门逃走。在屋里的柜子上找到钥匙，打开南边屋子的门，进去找到会长。原来那名女巫将他囚禁起来作为诱捕我的诱饵。我将老巫师赞达罗尔的打算对他说了，于是玛丹恩斯在我的引导下念起了咒语，前往会议大厅。

巫族代表就是老巫师赞达罗尔本人。

兽族代表位置是在一处监狱之中。赞达罗尔说监狱就在小河镇附近，在地图上为我标出



侏儒大厅
1 侏儒王 2 佩恩斯多斯 3、矿坑入口 4、斯托伯尔 5、珠宝商爱尔默 6、往黑暗森林

了位置。回到小河镇，往地图的东南方走找到兽人营地，进入地牢遇到克罗克斯，他没听说过七族会议的事，我费了一番口舌才解释了原委。不过要释放他须找到一把钥匙，它就在上面营地的萨满祭祀手里。打开铁锁后，克罗克斯也往大厅会合去了。

小鬼族代表。虽看不出他的名字，但知道他位于维第斯特的公爵酒馆中。来到酒馆，在最东面的客房找到小鬼族的赞卡纳德里克斯，他却说我要找的安特克斯再他手中的魔法球里，接着让我去碰那只魔法球，进入里面的魔法地带。那是一座大花园，一只叫利萨恩德拉的蜜蜂蜂后请求我帮忙，去对付一些外来的黄蜂。接着一只叫拉哥恩的大黄蜂过来自称是个大魔法师，他觉得黄蜂更有权力生活在这个大花园里。这里要在蜜蜂和黄蜂间做个选择。

在花园中能找到很多金钥匙，用它们打开各个角落的罐子得到装备。进入前面的大屋找到安特克斯，得知他曾是黑色戒指团的一员，正在躲避追杀。我把会合用的咒语告诉他，他临走时给我一只水晶球，用它离开魔法地带。

侏儒族代表。开始从水晶球看不出来他在哪里，解决完小鬼族、精灵族、兽族和人类的事件后，水晶球会显示侏儒村哥莱博纳斯的一处祭祀地，这是一个靠近风暴之拳城堡的村庄，在小河镇商业区的南边。在村中央找到侏儒族的爱拉斯，得知他们的石斧被盗，怀疑此事是精灵干的，并且已经俘虏了一个精灵，他想解决完石斧事件后再去开会。

到村长家与村长哥里高谈话，得知侏儒又要与精灵开战了，他一副稳操胜券的样子，似乎已联系好了援兵，我用酒套出了他们的暗语口令“prophecy”，同时征得同意进入监牢调查一下。来到南边屋子，到地牢里找精灵阿拉恩塔里斯，得知他因送酒而被绑架，绑匪中有一人身上有浓烈的蜂蜜味，因此我推测村长有自盗石斧的嫌疑。

到侏儒大厅找到侏儒王询问石斧之事，然后出王座大殿往西边走进入矿坑，到第二层遇到一双翼女妖问通行密码，回答：“prophecy”，一直往东北边走遇到黑色戒指团的黑暗巫师摩里恩多，得知是村长哥里高与他们串通盗窃石斧。击败他后，用墙上的机关打开门继续往北探索，在一个房间再次遇到他，他又一次逃走，在书案后找到石斧。东北边的房间是个书室，在里面的桌子上找到一封信，是摩里恩多写给哥里高的，这就是村长通敌的证据。回王座大殿，将黑色戒指团挑起事端的事告诉侏儒王，交还石斧。再回侏儒村找爱拉斯，他终于放下了一桩心事，在咒语中奔赴会议大厅去了。

蜥蜴族代表是常居于蓝色野猪酒馆的医师哥摩尔。在解决完小鬼族、精灵族等事件后，老巫师看了水晶球，说哥摩尔现在被抓，还被变成了一条蛇，被关在了维第斯特的某地，或许应该先去那里找一下特雷弗。

到维第斯特找特雷弗，得知不久前他将房子租给一名男巫。那房子就在杂货商店北边，进去后下地窖与那名男巫说话，不想被他用冰冻魔法慑住。老巫师用水晶看到了这一切，及时将我解放出来。在梯子左边找到钥匙，到南边屋里拿到一根魔法手杖，开门到东边屋里找到哥摩尔，用手杖将他变回原形，然后赶往会议大厅。

第七章 荒漠之地

找齐七族代表后，回会议大厅与老巫师谈话，然后到南边去敲召唤之钟，神圣仪式开始了。在我接受洗礼时，简那斯公爵带领手下袭击大厅，除了老巫师外，其余六人皆被打倒。

我来到一片荒芜之地，现在必须找到出口离开这里。一名兽人跑过来说我是一只龙，我向他打听附近村庄的位置，得知附近有一条峡谷，峡谷尽头是村庄，不过那里已经基本被敌人摧毁了。

我的初始位置是大地图的上方，往西边崖壁探索找到峡谷入口，穿过去遇到死里逃生的赞达罗尔和白猫。他对我能活下来很是欣慰，更坚信我就是命运选定的第一神灵。这里曾是兽人的家园，现在黑色戒指团终止了与兽人合作，从地狱里召唤出无数妖魔。据老巫师所说，在简那斯触摸谎言之剑的那一刻，剑中的谎言恶魔就占据了他年幼的身体。它利用简那斯的地位来进行阴谋，时机一旦成熟，它就会离开简那斯的身体而显示原形。谎言恶魔是混乱领主灵魂的一部分，现在它正试图要重新找回其他的部分。一旦成功，那将是世界末日。

黑色戒指团在黑湖下的地洞进行召唤仪式，我得赶快前往那里阻止他们。黑湖地洞周围是一大片湖泊，常人难以逾越，但我可以脱离躯体变成一个幽灵，这样就能跨越黑湖了。为了变成幽灵，必须找到一只叫黑之帕特里奇的龙。

我被老巫师传送到南部，往南走遇到兽人克罗克斯，向他买些装备和药剂。然后往村庄的东北边走，在山脉和海滩交汇处找到上古黑龙，学会精神形体（Spirit Form）后，我变身为鬼魂形态穿越黑湖。

进入黑色戒指团总部，地图的正中是个布满红色水晶的平台，平台的路上共有五道屏障。平台的周围有五条蜿蜒的石径通往五座大殿，每座大殿都是不小的迷宫，在中间的位置有一位邪恶巫师镇守。将五名巫师打完后，由中央平台往北走，在大殿里遇到谎言恶魔，打败它的形体后，恶魔跌落地狱，它的精神又凝成了那把谎言之剑，我奋力将剑抛了下去。

祭坛上是一个嗷嗷待哺的婴儿，我抱起他走出了黑湖的召唤神殿，迎着曙曦踏上了归途。在远处的山脉上，老巫师赞达罗尔和那只白猫也在默默注视着这块复归和平的大地……



阿爾洛斯村

寻找魔法斧头

在村子地下墓穴第二层西部，与兽人首领斯密鲁克对话，得知他们是来寻找魔法斧头的。在第二层迷宫的东部有一个房间地上有金色地砖，由此下到第三层密室，在里面找到魔法斧。可将它还给兽人，或者留着以后在寻找魔法树枝的任务中用，因为只有魔法斧才能对魔法树造成伤害。

医师谋杀事件

到村里商店找老板乔治，见他在向一个叫图塔摩恩的人乞求。之后从地下墓穴回到村里，发现乔治已经被杀，或许凶手就是那与老板争吵的神秘商人。将事件告知玛丹恩斯，并将身上的那株药草给他过目，推测死者是个瘾君子。

到达维第斯特镇后找卫队长谈话，得到调查连环谋杀案的任务，最近镇上经常失踪少女，在湖边发现血被抽干的尸体。根据线索，一位酒商有重大的嫌疑。搜查商人的酒窖，找到吸血鬼图塔摩恩，他也是谋杀乔治的真凶，因为怕乔治暴露他的身份而动了杀机。调查清楚后向玛丹恩斯报告，得到医疗书。

复制医疗宝石

在村里与蜥蜴族医师哥摩尔对话，得知他正在医治一个叫西蒙的病人，但医疗宝石只剩一颗，而奥瑟手中也有一个伤势很重的病人维拉特，两人正在为救谁而犹豫不决，必须找出复制宝石的方法。到村北的空屋，在箱上拿到一面魔镜，然后在村东找到医疗神殿，得到医疗宝石，到村东南找到一处水塘，将魔镜扔到水里再将医疗宝石放入，呵呵，一颗变两颗，将它们分别送给西蒙和维拉特疗伤。

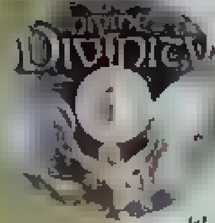
小河鎮

巨魔之王

出了阿尔洛斯村后先不往东过河，在大地图西南角的河边找到一洞穴，下去与巨魔之王对话，原来它就是霸占桥梁洗劫行人的家伙。消灭它后拿到钥匙，宝箱里有不少钱。

玷污的教堂

在阿尔洛斯的隔河之东有座大教堂，进去后见鬼魂在攻击一位神父。杀掉鬼魂后，由东侧



楼梯爬到地下秘密图书馆与塞夫鲁斯主教交谈，得知教堂受到玷污，因此怪事连连。回教堂见一小孩正在一个金色柜子里小便，这就是教堂被玷污的原因。回去报告主教，再在祭坛前找到他对话，任务完成。

假死药

在军营遇到想当逃兵的哥拉斯，请我去找一种假死药，让人以为他已死去，好摆脱军营。到北方的大教堂找塞夫鲁斯主教，花2500金币可买到药。哥拉斯得以离开军营和他的心上人伊塞尔德相会，从他手上拿到军械库钥匙。

巴林的项链

在小河镇遇到一个叫巴林的人，他说当地导游乔那斯偷了他的项链。我答应帮他将项链找回。在贫民区找到乔那斯，他自荐要当我的导游，但一提到巴林就不想再说了。我来到屋里，



在东墙的柜子上找到项链。来到屋外质问他，乔那斯说巴林是个恶霸，如果谁能干掉他，会得到全镇居民的感激。我决定铲除这个恶霸，回去杀死巴林，再找乔那斯谈话，任务完成。

盗牛贼

农场里，农夫汤姆的几头奶牛不见了，他怀疑是当地小偷所为。到小河镇找到多里安的家，在地窖里发现牛肉。也有人说多里安偷了牛后把牛肉分给那些挨饿的人吃，因此我不对他加以惩罚。在侏儒面包酒吧东南方向的路上，遇到搜捕农场小偷的官兵，竟把我当成了小偷，解释后才得以脱身。

地下格斗场

到侏儒面包酒吧与女子西尔娃娜交谈，她正为男朋友克里斯多夫发愁，他竟想打败格斗冠军伯利。在吧台东边房间找到地窖入口下去，地下拳场正进行比赛，伯利果真实力不凡。上前交了押金后开始战斗，取胜后经验值+25000，名誉+2。

逃亡武士

在农场的西北马厩里遇到武士理查德，他正被公爵派来的刺客追杀，只因他就老公爵的死因提出质疑。在农场的中央区域与农夫对话，得知有个黑衣人潜伏在果园中。进果园将刺客杀死，回马厩与武士交谈，任务完成。

诅咒的修道院

农场西北边民居前，与农夫费恩谈话，得知夜半时经常从修道院中游荡出不死亡灵。进入修道院，阴森恐怖，到处都是钢铁射手和巫师。由南边的房间找到楼梯口，下到地牢一层，在大厅找到两道锁住的门。先往南走，找到一道门并用左侧的拉杆打开它，进去后在南边墙上找到拉杆，用它打开大厅西边的门。进去后是间书房，在桌上拿到修道院的传送卷轴，在里面遇到被囚的魔术师，向我讲述了他的故事：修道院的僧侣们为了保护财宝，聘请他在这里设置机关，不想机关完成后僧侣们将他也关禁起来，为的是让无人能破解机关，他一怒之下将僧侣都变成了厉鬼。听完他的故事，我表示愿意替僧侣支付1000金币，魔法师消失，修道院的诅咒解除。

寻找友人

墓地附近有个叫阿波罗的人在寻找好友史瑞姆伯。接受任务后往北进入墓地，在墓地东北角树下有七块墓碑，每块碑上都有一句话，注意这些话都是以一定的字母开头的，按照S-H-R-I-M-P-O（史瑞姆伯）的顺序阅读墓碑，然后史瑞姆伯所变的怪物跳出来与我决斗。杀死他后，阿波罗哭着跑过来，向我讲述了史瑞姆伯的故事：他原本是个发明家，曾造出一艘可以在海底航行的船，他们在海底发现了一座城市，史瑞姆伯不小心将一尊海底塑像的长矛弄断，接着被闪光击中，回到船上后性情大变，变成一只怪异海底生物的样貌，谈话结束后任务完成。

生命的哲学

在奈瑞康花园的南方路上遇到三名信徒，说他们的主人穿过彩虹桥成了圣者，临行留下了一本阐述真正智慧的书籍。但花园的大门锁住了，他们无法追随主人。我答应去找花园的钥匙。到商业区在一商店中找到布兰克，花费100金买到一把复制的花园钥匙，用它打开花园的门，在花园东北角找到圣者塑像，回答愿意成为他的信徒，他于是向我提问：

A、生命最基本的源泉是什么？答案：一（阅历）；

B、生命由哪两部分组成？答案：二（真理与智识）；

C、生命中有三条道路，哪些最为关键？答案：一（善、恶与中立）。

全部回答正确后被圣者恢复体力，经验值+75000。到花园中央的池塘边杀死所有的青蛙，在北部出现一道传送门，到地下陵墓搬开墙角的包裹露出拉杆，扳动它打开铁门，在里间拿到大批的金钱。

情书使者

在农场的西边屋前遇到一位少女伊塞尔德，答应为她去军营送一封情书。往农场的东南找到军营，军营的西南房间前站岗的正是她的情人，将情书交给他任务完成。

神秘的魔法宝石

小河镇贫民区的下方路上有一个乞丐，施舍后得到有关墓场附近魔法宝石的情报。朝他西边的路上走可找到那片贫民墓地，在墓地入口的左边找到那颗会移动的绿色宝石，跟着它一路走可触发剧情。

黑暗洞窟

小河镇东北方是商业区的市集。在街上遇到一个找孩子的妇人卡罗琳，她的儿子马蒂到镇北的黑暗洞窟去了。在往维第斯特镇去的路上遇到一名武士正与石巨人交手，帮他解围后接到有关黑暗洞窟的任务。进入黑暗洞窟遇到一只吸血鬼，要将孩子吃掉补充活力。在这里选择正确的话救出小孩。进入那道铁门须学会开锁技能（Lockpick）3级，杀死吸血鬼后在洞里的棺材找到钥匙，用它打开锁住的宝箱得到靴子，然后分别找武士和妇女复命。

失踪的商队

在市集遇到两名商人马库斯和摩尔，得到接应商队的任务。由市集往南，穿过侏儒族村落，走到侏儒面包酒店南边马路往东，沿路迂回绕到南方，遇到商队，原来是车轮坏了。回镇上找商人马库斯要来车轮，再到商队地点时发现人都不见了，车辆也被焚毁。沿着地上的血迹进入北边树林，找到两具尸体。回镇将消息告诉马库斯，再回去在尸体周围找到金币，沿金币一直往东北方走找到一个山洞，杀掉一对男女刺客，拿到白金等四把钥匙，用石壁上的拉杆打开前面的铁门，在四只宝箱里拿到不少装备。在桌上拿到一封信，得知原来是商人佩多罗的人为垄断价格而雇佣了杀手。

到镇的东北部找到黑衣商人特哥尔夫，得知商人们有一个放置赃物的秘密仓库。在市集中心找到下水道，进去后遇到佩多罗。杀掉他后在尸体上找到刺客的信。在之后到维第斯特加入商人公会后，会长委托我调查黑衣商人偷卖货物的事情，回到镇上到西北两屋中间找卫队长罗宾，将黑衣商人雇凶杀人的事情禀报，最终特哥尔夫被投入监牢。

瘟疫事件

与农场主休交谈，得知庄稼地里出现变异植物，土地成了沼泽，作物歉收。离开农场在南边（野猪酒馆的西方）找到一个洞穴，进去找到投毒的兽人。杀死它后拾到一把金钥匙，回去向农场主报告。但场主认为兽族把名誉看得高过一切，不会行此下招，让我继续调查。

带着钥匙来到野猪酒馆，在西边的房间里找到地窖入口，用钥匙打开地窖东南角的房间，在里面发现大批毒剂。回吧台质问老板斯皮琳恩特，他解释说那是爱勒斯医师租用地窖存放的，他在地图上标注了医师家（商业区）的位置。

来到医师家里，不提毒剂的事，他会离开。晚上用开锁技能打开家门，或者到他家的东南方一块石头下找到钥匙，打开医师家门。进去后发现屋里悬挂着很多灯，房间里有四道门可用这些灯来控制开闭。先将门口的两盏灯灭掉，依次熄灭门边的灯进到里间，将卧室的灯灭掉并从桌上拿到一把铜钥匙，返回第一间屋子，将门口的两盏灯再点燃，这样就可以顺利进到有地窖入口的那个房间。在地窖里将左边的箱子搬开，用钥匙打开拱形木门，进入医师的实验室，发现很多肢解的尸体，在中间桌子上找到医师的信，在右边的架子顶端拿到两瓶药剂。离开后在村外遇到三名刺客，杀掉他们后拾起一封信，原来他们是医师派来对付我的。

得到医师的书信后，查看一下地图，会多出小河镇守卫所的地点，位于风暴之拳城堡和军营之间，进去找拉尔夫队长汇报医师投毒事件的经过，任务完成。

拿着医师的药剂后来到贫民区，南边就是瘟疫隔离区，用开锁技能打开左边屋子的门进去，将那两瓶药交给身染瘟疫的患者服下。这里有三名患者，可用小偷技能将一瓶药剂偷回来，再给第三人服用。回去找农场主报告医师投毒事件，得到金币。

公爵之死

在小河镇的守卫所与队长拉尔夫谈话，提到老公爵之死。推测公爵死于毒箭，凶手可能是一名刺客。我要求调查这起谋杀，他让我去维第斯特去找大富商但丁，此人与刺客公会有所联系。到维第斯特找但丁谈话，说是老巫师赞达罗尔介绍来的，但丁答应帮我引见一个刺客公会的人认识，不过为此要去做一件事情，去城里另一富豪帕特里克家里偷取一张资格授权书。在帕特里克的宅院西边栅院旁找到一块传送石，站到上面进入密室，这里共有六个房间，将西北和东南房间的拉杆推到上边，西南和东北房间的拉杆拉到下的位置，最后再将中央房间拉杆推上去，将四个房间的门全关闭，同时打开西边的第六个房间的门，里面有很多锁住的宝箱，桌上就是证书，拿回去交给但丁。

任务完成后，但丁说有名刺客高手在商会等我，商人公会的东北角是一间书房，在门边书架上找到四把钥匙，进入地窖可找到不少装备。来到西南边的房间找接头人雅伦谈话，说明公爵之死与刺客公会有关，结果他叫来了刺客自己却溜掉了。由旁边的书柜进入地牢，找到他后再次与刺客交手，他又跑掉了。一路往东边走是个大厅，走北边的门在走廊左边的房间里第三次找到他，得知谋杀公爵的凶手是刺客公会的西布，他答应安排我和西布见面。商会东北方有一被烧毁的小屋，进去杀掉西布后，找到一份指令书。回小河镇守卫所向队长报告结果，并将指令书交给他作为证据。

小河镇的北方墓地是为风暴之拳城堡的昔日主人——佩达克费莱尔老公爵所建的，在院子西侧有个小教堂，进去后找地窖下去，在尽头箱子上找到拉杆，用它打开院子正中的大教堂的门。进入教堂见到老公爵的鬼魂，告诉杀他的人是西布，这个灵魂终于安息了。

入室偷盗

在南方往黑暗森林去的路上遭遇石巨人，激战中一个小男孩跑来求助，说一个盗贼闯进他家。他是从厨房的后门逃出来的，不过钥匙已被遗失在路上。我让小孩先到射手公会躲避，往东边树林里找到小屋，在屋后树根的血迹旁找到钥匙，由后门进入厨房。在厨房左边桌上拿到另一把钥匙，打开卧室的后门救出小孩的双亲。最后再从桌上拿到厨房门钥匙进屋杀盗贼头目。后到西边的射手公会找他们一家，任务完成。

僵尸绑架事件

在射手公会北方不远的地方有户人家，附近是片墓地。我走近时见一名妇女被僵尸绑架。杀到下面的墓场，找到一个墓穴下去，在下面的墓室往北走遇到那个僵尸，杀死它后与妇女交谈，拒绝报酬，任务完成。

掘尸人

僵尸绑架事件墓地的西南方有堆篝火，一个行为怪异的人正在掘墓。我软硬兼施让他道出实情，原来一个巫师雇主需要一具特别的尸体来制作骷髅兵，完成一班任务。其实这个巫师就是我在阿尔洛斯墓穴中所遇到的，我将巫师已死的消息告诉这个人，失业的他黯然离开。

商人之舌

在野猪酒馆里的吧台前遇到一个骗子商人，自称有能凌空飞行的魔毯。买到魔毯后到屋外扔地上一试，发现上当。回去再找他，结果又卖给我一把神奇匕首。这件道具仍是假的。第三次则是神奇的魔镜，第四次是一把不需要修理的剑，第五次是魔法头盔。被骗五次后学会商人谈话技巧。

一封家信

野猪酒馆的东北房间有位一脸愁容的少女，她家的村庄遭兽人袭击，她想投奔北边农场的亲戚，同时将离乡的消息捎给维第斯特的阿费拉散姆叔叔，他是公爵酒馆的侍者。去公爵酒馆，在吧台后能找到她叔叔。

许愿井

从侏儒面包酒馆门前的路往东南走，到达被烧掉货车的北边，由石阶上山坡继续东行（也是侏儒村庄的东南方树林），找到一口可以实现愿望的水井。那水井自称名叫巨恩恩，人们习惯称他为圣水之源。在说出愿望之前，要选择在井内投入2、10、100、1000个金币，投的钱越多越容易实现愿望。选择时要小心点，因为只有一次机会。

投入2、10金币，不会实现任何的愿望。

投入100个金币：满足愿望一“我想马上恢复体力”；愿望二“我想有一个同伴来帮我战斗！”，马上会召唤出一只蜘蛛陪伴战斗，注意用恢复魔法随时补血哦；满足愿望三“我想能有一把魔剑！”，它让我去诅咒修道院，在那里地窖中有一本书，书里讲述的是关于三件神器的故事。

投入1000金币：满足愿望一“我想变得更强壮！”，力量+5；满足愿望二“我想变得更聪明！”，智力+5；满足愿望三“我想变得更敏捷！”，敏捷+5；满足愿望四“我想有一个同伴来帮我战斗！”，可召唤出一只骷髅武士来作为战斗伙伴；满足愿望五“我想要更多的经验值”，经验值根据等级的不同而变化，想加经验的话建议练到40级左右再到这里。





寻找传送金字塔

遇到老巫师骁达罗尔后得到一个传送金字塔，在第一次进风暴之拳城堡时遇到一个小鬼，说是要写什么书就把金字塔给抢跑了。在风暴之拳城堡救出老巫师后来到会议大厅，打败一名怪物往左边的房间走，再遇到这只小鬼，得知神魔大战的历史故事，从他手里拿到两块金字塔传送石。

维第斯特镇

商人公会

往小河镇大地图的东北方进入维第斯特，在商人公会向会长特雷弗申请加入商会，他让我去找助手马尔科姆。在公会的东南角屋里找到会长秘书，接受一项任务：在小河镇有个叫马莉亚的女人，经常诽谤公会的声誉并计划暗杀公会成员，公会派我去杀掉她。回到小河镇的大地图往西南方（军营的正西方）找到小河镇贫民区，在一房间里找到马莉亚谈话，她说会长助手在撒谎，因为她知道他背叛商人公会的证据。我听信了她的话，临走时她在地图上标注出助手家的位置。回到维第斯特镇，到助手家调查，在里间柜子顶端找到帐簿，详细记录了助手的贪污金额，将它交给商会会长，然后向会长提出关于马莉亚为此事受牵连的事，会长让我转达歉意。

再次要求加入商会，得到了第二个任务：调查商会中有人秘密交易的事件。在洞穴和商业区水道拿到两封信后返回来找会长谈话，证明黑衣商人的行径。

胸针

在城西北但丁先生的居所。他的助手兰德尔谈话，得知最近但丁夫人脾气很坏，为此但丁要给她买一份昂贵的礼物。我接到买礼物的任务，到侏儒大厅去见侏儒珠宝商爱尔默。侏儒大厅位于黑暗森林西南部的山脉之中，要穿越小河镇和黑暗森林才能到达。在洞穴经由两道传送石来到南部屋子里，与珠宝商对话得到胸针。

学习召唤技能

在城中心附近的路口，三个女人正讨论可怕的事：附近的一幢房子中经常发出奇怪声响。进入街道下面的屋子，见一小召唤师科琳娜，杀死她召唤出来的怪兽。我要求她增加我的召唤技能，她说需要三样东西。一块交谈之树的树枝，在黑暗森林可以找到它；还需要一本召唤魔法书，她的好友佩奴姆巴拉目前从帕特里克那里偷了一本，遭到追缉，为了拯救好友她要我想办法加入盗贼公会，到公爵酒馆可以找到接洽人；第三样东西是一瓶指定生产年期的葡萄酒，具体要找贩酒商人皮尔斯问一下。最后和她谈及神圣武器的事情，得知其中之一的匕首可能就在盗贼公会中。

在城东街道上找到商人蒙朋查谈话，不要花钱买他的树枝，用他卖的树枝召唤是不会成功的。往城东到酒店与酒商交谈，向他提到女召唤师的名字，并向他购买那瓶特别的酒，不想他已卖给旅店的客人安塞拉各特了。来到旅店找



到那名客人，他愿意以酒相赠，条件是完成一桩任务：放火烧掉商人蒙朋查的货物。到酒馆见商人正在喝酒，回到当初遇到他的街道，找到货车，点击车上的风灯将车烧毁，回旅馆向那客人复命，得到酒。

加入盗贼公会后进入地窖，往东边探索找到有守卫的房间，与守卫聊天，他说什么也不肯离开，这时只要佯装离去他就会开小差溜掉，当然也可直接杀他。开锁技能达到3级可打开牢房门，救出里面的女刺客佩奴姆巴拉并得到一个香吻。

回小召唤师科琳娜的房间再次找到女刺客，从她手上得到一个找匕首的任务。等白天卫队长出来散步时潜入守卫所，在桌子上找到一把钥匙，进入西南房间打开宝箱拿到匕首，回去交给女刺客，得到召唤书。

最后一样是交谈之树的树枝。在城西有个医师诊所，调查南屋的床，发现床下地窖入口，用开锁技能打开它下去。搬开西边的一大堆木桶，看到隐藏的门。在里面的实验室里找到三瓶毒药。拿一桶毒药去黑暗森林找到交谈之树，将毒药投放到树上杀死它，得到树枝。

找齐三样东西后再与召唤师说话，她把酒喝了（在召唤师的脚边有一瓶酒，拾起来给她，她也会喝掉，只是会抱怨味道不好，但不会说神圣武器的事）。然后到后院采到一株植物，跟她来到地窖，将三样东西放到五角形上，然后站到最左边的星图上，小女孩开始召唤怪物，成功后任务完成。如果给了错误的树枝，被召唤出来的怪物会失控，召唤师被杀，任务失败。

遗产纷争

在城西街道上遇到女孩莱弗瑞拉，她父亲前几天过世，她和姐姐因遗产问题发生争执，姐姐想独霸家产。这件事经不得官方，因她父亲临终时神智不清，曾给姐姐写下了一份继承全部财产的遗嘱。我答应做证人，不一会姐姐赶到和她发生争吵，最后我拒绝袒护妹妹，同意姐姐来继承家产。

商人的定单

在城中心有一家杂货店，与商人雷皮帝恩交谈，接到给农场主休送定货单的任务。到小河镇的农场东北边屋子找到休，因雷皮帝恩已欠下他很多的货款，因此他拒绝供货。回到维第斯特找到雷皮帝恩，雷皮帝恩仍然不肯付款。如果同替他付款，休就会答应供货。

地下情人

在公爵酒馆旁的旅店里遇到一对兄弟，他们看中了公爵酒馆的侍者，但苦于找不到地点交易。在酒馆与老板阿费拉散姆谈话，然后到杂货商店找老板雷皮帝姆说话，跟他来到储货间，将包裹搬开露出下面的地窖口，下去后，再回酒馆将地点告诉那对兄弟，任务完成。

独眼龙的复仇

在公爵酒馆遇到退役军人哥拉汉姆，他在与对手西哥恩的较量中被挖掉了一只眼睛，被公爵的军队淘汰，因此怀恨在心，希望我为他报仇。在城东南屋子找到西哥恩，得知实情后回到酒馆，对哥拉汉姆说："你和西哥恩只是一丘之貉而已……"。如果杀掉西哥恩可以从哥拉汉姆那得到一双手套。

祖传道具

在盗贼公会里（酒馆的地窖）的柜台，和酒保费宁哥恩谈话，接到一个盗取开锁工具的任务，他祖传的两套开锁工具被卫队长收走了。白天溜进守卫所，在桌子上找到开锁工具，回去交给酒保。任务完成。

黑暗森林

诱杀计划

在黑暗森林东方的石径上遇到一群村人，其中一名叫萨费罗的男子要我替他们复仇，原来他们受到石巨人的袭击，家破人亡。我答应替他们消灭山区里的石巨人。在森林西部山谷里再次遇到萨费罗，原来这是诱杀我的诡计，杀掉这名萨费罗和随从，任务完成，在他身后的宝箱里拿到银铠（龙的套装之一）。

复形圣水

在往魔树行进的路程中，遇到一只浑身火红的野猪，它是被一名魔法师变化成这副模样的。它说魔法师的家就在森林的东南方，内有一处秘密地窖，关着很多由人变成的怪物。我往东方来到魔法师家，点击床头上的画，打开一道墙进里间，进入地窖后到魔法师的实验室去拿三把钥匙，往右边与三只牢里的动物对话，最先打右边关狼的牢门。这时魔法师出现，和狼一起杀死他，从地上拾到一把钥匙，用它打开实验室桌上的宝箱，找到一本书，里面记载着解除变身魔法的方法，要到侏儒大厅去找到一位巫医要到圣水。

来到侏儒大厅一直往西边走，有一间水渠中间的石屋，与巫医佩恩斯罗斯谈话知道他有圣水，不过要找到圣杯盛装。根据僧侣的提示离开侏儒大厅，往黑暗森林地图的西南方山脉探索，找到一个洞穴入口，在洞穴第一层地上有很多金币，杀死一名守卫者后由传送门到第二层，打败一群木乃伊，从石案上拿到圣杯，将圣杯交给巫医得到圣水。回魔法师家地窖对怪物使用圣水，如果救那条蛇的话，它会还原成一只牛头兽，打败它得到不错的装备。然后到黑暗森林的原野上再次遇到野猪，结果它由于找到了新欢，不愿意再变回人类了。

变身恶魔

在森林的南方屋子前遇到一位老者，自称是土地神派来的使者，请我帮他铲除森林中的恶魔斯托克。恶魔巢穴在西南方溪谷的尽头。石洞在山坳中，进去看到很多飞舞的蝴蝶，再往前不多远就能看到山洞。进去后见到那名使者，原来他就是恶魔，用这计谋害死了旅人，杀死他后任务完成。

武士公会

武士公会在黑暗森林东北方的山坡上，与会长阿尔里克谈话接到两个试炼任务。第一件是去勇士萨艾勒的陵墓里拿一件威力强大的神器——巨人之眼。从桌上拿到钥匙由梯口来到地窖，用钥匙打开中央房间的门进入二层，在开始大厅的北边墙上找到一个开关，用它打开西边的通道，进去后找到另一个开关，两个开关全部打开后地图东南边的通道大门被打开，进去后往南走找到第三支拉杆，地图东方的通道打开，进去后与守护兵团大战，冲上平台抢到神器后迅速离开，否则怪物会越聚越多难以脱身，回到大殿将神器交给会长。

第二桩任务是去古代城堡去拿龙之心宝石，那里是拜龙教徒的巢穴。在黑暗森林的西南方山脉可找到一处台阶上去，进入城堡在最里面房间进入地窖，往东北房间在北墙上找到拉杆打开西墙的大门，进去会找到两个拉杆，扳成左下右上，再往里在右手边找到一扇锁住的铁门，在右墙扳下第三个拉杆打开它，往北一路探索过去仍有很多拉杆，依次扳动它们打开通道的大门，最后在一个巨大的洞穴里找到了一名飞龙骑士，说了几句话他就飞走了。继续探索，将前面的拉杆全部扳动回到中央的大厅中，这时在迷宫的东北角有道木门被打开了，里面是间珍宝室，与龙骑士对话后开始战斗，他会使用火系和冻结魔法，利用施法的间隔来攻击他，等要施法的时候迅速移动位置，杀死他后拿到龙之心宝石，回到武士公会交给会长，会长会提到有关龙甲的传说。

石中剑

在黑暗森林的东北边找到一把插在石头里的剑，那剑居然能说话，要求我将它从石头里拔出。如果拔出的话会把剑中的恶魔从封印中解脱出来。建议将支线都做完之后，再拔它出来玩玩，是件超强的兵器。拔出剑后会有恶魔不断复活，只有将剑插回石头里了。

交谈之树

在黑暗森林的中部（武士公会的西南边）有一座孤零零的木屋，里面居住着一位搞研究的医师美蒂卡斯，我愿意成为他的徒弟，不过要替他寻找一株特别的草药。由木屋一直往东走可找到交谈之树（完成召唤怪物任务中也要到这找一段树枝），与树对话后从地上拾起一株草药，回木屋交给医师。

精灵族的求婚

在黑暗森林的精灵村有一位叫艾里内萨的美丽女孩，我上前求爱却被拒绝了，说现在正是精灵族与侏儒族交战的时候，不宜谈这件事情。在七族会议事件中，将侏儒族的爱拉斯和精灵族的布雷恩悉恩都召回到会议大厅后，两族之间的战争结束。我回到精灵村再一次向艾里内萨求婚。

这次虽然赢得了芳心，依照族里习俗还要准备一件珍贵的礼物作为信物。她要我去找一条丢失多年的项链。带着她给的图纸到侏儒大厅找那名珠宝商，花7500金可照样式打造一个，过一天即可取货，回去将项链交给艾里内萨吧！

长弓

在精灵村西边有个叫伽安那里尔的制弓师，如果完成了复形任务的话，可以提到曾救过他的女儿安西娜的事情，得到一把长弓作为报偿。

兄弟的问候

在侏儒族洞穴的西南边石屋里，有位侏儒斯托伯尔提起兄长里姆尔由于讨厌这里的阴暗离开了洞穴，到北方的一个侏儒村庄开莱博纳斯生活，不知现在是否安好，我答应代他问候。回到小河镇，在地图中央偏东的位置找到一个侏儒村庄，找到那个侏儒后将他兄弟的口信传达给他，得到五瓶侏儒淡啤酒。

侏儒村的东南边树林里有根巨大的树桩，由根部的树洞可到达下面的藏宝室，内有大量的金钱和宝石。在侏儒村西南边山上有个石案，上面的魔法球可以增加力量。

其他

神圣武器

在风暴之拳城堡被赶出来后，被囚禁在地牢中，逃出后往地牢的西北走，在墙上发现拉杆，过去后在地上有五角星和一个蜡烛，熄灭蜡烛，发现有条通道被打开，进去后就得到剑。

在维第斯特与召唤师谈话，得知匕首在盗贼公会。加入盗贼公会后到地下室北边的房间，在会长的房间桌上找到一本书，打开它拿到匕首。

护符在黑暗森林的右上角，石中剑的左方水塘里有很多盛开的鲜花，站到中央的圆形平台上来到山洞，在入口右边蜘蛛网里可找到它。

带着三样东西到大教堂的东北方。那里有几棵树，在中央可找到一个隐秘的地穴，在里面进行神秘的神器仪式。两件神器会自动消失，但留下来的那件神器将成为威力巨大的武器。

龙的套装

盾：在风暴之拳城堡西南角的武器库里，钥匙在上面的房间里，在找白猫的时候可以去拿。

手套：在黑暗森林的精灵族墓地里，在最南面的坟墓可以打开，手套就在里面。

腰带：在维第斯特的西南角房子的地下室里，那个房子没人住，可用开锁技能进地下室，从宝箱内拿取。

盔甲：首先要加入武士公会，然后第二个任务是去古代城堡偷龙之心。在侏儒人大厅的西面地道的第二层北角的房间里（就是有个骷髅、六芒星、蜡烛的那个房间）有张纸条，是黑色戒指团的黑暗巫师写给侏儒村长的信，拿到后可解决侏儒村石斧事件。等爱拉斯去会议大厅后，再回侏儒大厅找侏儒王对话，得到提示龙甲在最有钱的那个人的地方，就是指帕特里克。去找帕特里克，得到一个催债任务，完成后得到胸甲，返回到侏儒大厅找铁匠，把龙心和胸甲交给他，过了一天去找他，得到龙甲。

头盔：得到龙甲后去和侏儒王对话，得到龙盔。

四大藏宝图的秘密

在侏儒洞穴西边有个矿坑入口，它的右边是间锁住的屋子，用开锁技能打开进去，在床边得到一张藏宝图。带着它返回到维第斯特，找商人蒙朋查谈话，他身上也有一张藏宝图，两张比较之下并不相同，花费500金买下它。在武士公会西北边树林里有一处蜘蛛洞，进去后有一张供桌，从上面拿到第三张藏宝图。第四张藏宝图在维第斯特的地牢中，位于最东北角房间的一具尸体上。

接下再找宝藏入口，它在黑暗森林西边山脉，在大地图的西北边山脉边沿有一处隐秘的洞口，被山上的一棵大树挡着。进去后在地牢的西北、东北和东南三个角的圆盘上找到水晶球，然后到西南边的彩纹大盘子上放下三颗水晶球，西边有道隐蔽的门被打开了，进去后遇到一只妖怪，打败它后下方的墙打开，杀掉一群蝙蝠进去找到钱、宝箱和宝石。由藏宝室房间的墙可以穿上去，里面有个铭牌和传送点。

在踏上传送点之前身上须准备以下东西：

1、2002个金币，多余的用Ctrl键扔到地上。

2、在铭牌前地上拾到的四根绳子。

3、从侏儒村得到的五瓶酒，给侏儒兄弟传口信的任务中得到的报酬，不是买的。

4、银甲，在诱杀任务中打败变身老者的怪物，从宝箱中得到（需要鉴定）。

5、两块金字塔传送石。

先将一枚传送石放到地上，再由传送点进入山谷，看到一名武士正与黑色戒指团的巫师对峙，不用理他们。在山谷中共有四个地窖，将四个地窖的盖子全部打开，四根绳子分别系到地窖口上，然后爬到下面解救游戏小组的成员。其中一个地窖里可下到二层，打败一些甲虫回来与程序师说话，得知杀死的是游戏中的BUG。将所有的程序、美工、编剧、音乐制作人员救出，可得到银甲·改，这可是游戏中最强的防具了。■



博德之门II
Baldur's Gate II Shadows of Amn
攻略背后的攻略

文／甲鸟

博德之门II》中文版现身江湖已有日子了，因为 Chance 大人早期发表的英文版攻略以及目前网上详细的中文版攻略人家都可以查阅，所以本文只用短短的篇幅提供一些大多数攻略所没有涉及的有趣的资料，供大家榨取更多的游戏乐趣。

"有一天早晨，你说你要离开故乡……"

——游戏前的点滴

人物的属性建立可以依靠游戏本身丰富的提示，只要你掷骰子多掷几次，总和在 90 以上再强化不同职业对应的属性即可。

1、所谓的"秘密商人"是官方补丁 Bonus CD 为游戏添加的两个 npc。安装补丁后将在贫民区的铜冠酒店和掘金商城的冒险者集市各出现一位商人。铜冠酒店的男商人位于可加入队员攸须摩和阿诺门之间；冒险者集市的女商人在集市二楼。这两个商人贩卖来自《冰风谷》和《异域镇魂曲》的强大道具，包括博德安之盾、维克的头背、达肖的武士刀……奇怪，为什么没有失宠的胸衣和莫提的牙齿？注意，中文版游戏在安装补丁到 99%可能会出错，但不影响使用。下载地点：www dndgame net。

2．游戏中盔甲等级，零级命中值，豁免鉴定系数，武器速度 4 个数值越低越好。

3、如果使用的繁体中文版，你可以用南极星等附带繁体中文输入的软件输入中文名字。

"生存还是毁灭，这是一个问题。"

——魔法防护与驱散

这是整个游戏相当精深的一块，相互之间有复杂的联系，我将典型魔法归类解释。

1、魔法的防护：这些魔法可以大大强化队伍的防御，但是也容易被破解和驱散掉，以下是几个代表。

A、法师系魔法：仅仅从效果来看可以分为对魔法的免疫吸收，对魔法抗性的强化和对物理攻击的防御等几种；各位看图表。（表 1、2、3）

B、牧师系魔法：（表 4）

2、魔法的破解：这是相当重要的部分，面对不同的魔法防御有不同破解和驱散的方法。

A、法师系魔法：（表 5、6、7）

B、破解的防护：我辛辛苦苦做的防御，你说破解就破解了？（表 8）

请玩家注意以上不同魔法对应的不同破解强化效果，这对你能否打出精彩养眼的"破魔战"至关重要，在最后和伊瑞尼卡斯的血战中，我破解了他所有的防护魔法，将他的魔法防御将到最低，诅咒甚至使他施法每次都失败！其他相关的魔法游戏都有简单的提示，例如防护恐惧和恐惧术相克，定身和移除瘫痪相克等；我只将最繁杂的破解、驱散理顺列举。

表 1

图标	名称和等级	功效
	法术免疫（5 级）	重要的防御魔法，它可以使受术者对某一类魔法完全免疫，例如恐怖的四等魔法，选择一个类型即可。
	法术无效结界（6 级）	抵御 4 级和 4 级以下魔法攻击，高于 4 级的魔法可以穿过结界进行攻击。也就是说，除了 5 级或更高的法术以外，其余各种特殊能力和魔法效果都将无法影响到巫师、等级低于 4 级的驱散魔法也对其无效。
	魔法反转（7 级）	反转等级和为 12 或 12 以下的攻击魔法，一旦达到或超过 12 级，反转即失效。
	法术陷阱（9 级）	制造一个强大的魔法护盾，任何击中这个护盾的魔法能量都将被吸收。护盾总共可以吸收等级总和为 30 的法术，从一到九级法术，数物不限，例如 30 个魔法飞弹。

表 2

图标	名称和等级	功效
	防护魔法能量伤害（6 级）	使受术者完全获得 100%抵御魔法能量的能力。
	防护元素伤害（7 级）	抵御来自法术、武器、法杖的元素伤害，包括火，电等等，持续时间较短。
	防护能量伤害（8 级）	产生对能量 75%抵御，能量攻击可以来自魔法或者非魔法，但没有对物理攻击的防御能力，例如用一把附带 1 点火焰杀伤的长剑对受术者进行攻击，长剑附带的火焰伤害将被防护，但剑本身依旧造成物理伤害。

表 3

图标	名称和等级	功效
	石肤术（4 级）	创造石质外皮保护受术者抵御物理武器攻击，但无法抵御魔法攻击。
	金刚罩（7 级）	最强硬的几个防御魔法，只有+3，+4 和+5 以上的魔法武器可以穿过它们的防护，另外还有防护魔法武器等等，效果类似。
	超级金刚罩（8 级）	
	终极金刚罩（9 级）	

表 4

图标	名称和等级	功效
	防护死界（4 级）	最重要的防御魔法，它可以完全抵御死亡魔法的攻击，在面对高级魔法师时尤其重要，一个战士如果添加了"防护死界"和"防护魔法能量伤害"将更加强大。
	防护邪恶（4 级）	受术者在和邪恶力量战斗时获得攻击和防御上的改善，它最重要的作用在于可以使高级恶魔完全忽视你的存在，任你宰割。
	防护负界伤害（4 级）	吸血鬼会吸取你的等级，一个 7 级的战士被吸取后会变成 4 级，从而作战效率大打折扣，防护负界伤害可以防护这种吸取。
	次级复级术（4 级）	如果你已经被吸血鬼吸取等级了，请用它恢复。
	正义魔法（5 级）	这个魔法属于强化魔法，它可以使牧师每次攻击达到最大伤害，这对于阿诺门这类战士转职牧师的 npc 尤其重要，只要有好的钉头锤，一般攻击的伤害会在 25 左右。
	魔法抗力（5 级）	牧师可以使受术者获得（牧师等级×2%）的魔法抗力，由于等级限制，我认为这并不多，但这个法术的重要性在于它可以将拥有 100%魔法防御的怪物的魔法抗力降低到（牧师等级×2%），这对游戏中魔法的破解也有一定帮助。
注：牧师还可以施展防护火焰、协同防御等强化魔法。		

表 5

图标	名称和等级	功效
	魔法穿透（3 级）	解除目标附加的一个 5 级和 5 级以下魔法防护，高于 5 级无法破解，例如"魔法无效结界"。
	密言术（4 级）	解除目标附加的一个 8 级和 8 级以下魔法防护，无法破解"法术陷阱"。
	凯尔本守护之鞭（7 级）	立即解除目标身上的一个 8 级或 8 级以下防护魔法，如果有多个魔法作用于目标则消除级别最高的，如果同等级法术作用于目标则随机消除一个，无法破解"法术陷阱"。
	红宝石逆转射线（7 级）	在"凯尔本守护之鞭"和"密言术"基础上增加了对 9 级"法术陷阱"的破解效果。
	法术吸击（9 级）	立即解除目标附加的所有魔法反偏转、魔法无效结界、魔法免疫类防御魔法。
注：以上几种破解魔法仅适用于魔法反偏转、魔法无效结界、魔法免疫等防御魔法，但对"石肤术"、"防护魔法能量伤害"、"金刚罩"等特殊、高级防护魔法无效，也无法降低目标魔法抗性。		

表 6

图标	名称和等级	功效
	破解术（5 级）	最重要的驱散魔法，它可以驱散目标附加的所有特殊和高级魔法防护，包括石肤术，防护魔法能量伤害，各类金刚罩，火焰盾以及大多数牧师系防护。该魔法虽然可以将目标强化的魔法抗力驱散，但不能降低目标本身自带的魔法抗力。

表 7

图标	名称和等级	功效
	抗力减弱（5 级）	削弱目标（10%+1%×法师等级）的魔法抗力，包括强化的和目标本身的魔法抗力。10 级的法师可以降低 20%，20 级可以降低 30%。如果目标得到"防护能量伤害"的加强，玩家就可以用"抗力减弱"、"破解术"和上面说到的牧师系的"魔法抗力"予以降低。
	识破魔法（6 级）	这种魔法除了解除目标身上的 8 级或 8 级以下的魔法外还附带（1%×法师等级）的魔法抗力的功能。
	识破护盾（8 级）	此魔法可以让目标生物减少 10%+（1%×法师等级）的魔法防御，同时解除目标的一项 8 级以下保护魔法。比方说一个 10 级的巫师就可以让目标减少 20%的魔防，如果目标的剩余魔法防御只有 15%则最终减为 0，还让目标附带的一种保护魔法失效。
注：识破魔法和识破护盾能够驱散的魔法类型是魔法反偏转、魔法无效结界、魔法免疫等防御魔法，不包括金刚罩等特殊魔法。		
	解除魔法（3 级）	这是牧师法师共有的，可以解除区域内所有目标附带的低级魔法效果，例如药水的效果、精魄等等。

表 8

图标	名称和等级	功效
	法术护盾（5 级）	一个重要的防御性魔法，它可以将敌方法师施展的驱散法术吸收，从而对我方法师的防御魔法起保护作用。

"这里有一些你所不知道的小秘密……"

——技巧和难点策略

1、冒险者集市的老板身上有一枚自动恢复生命的戒指，你可以派姚恩、攸须摩或者娜里亚去偷，记得喝些盗王药水。

2、如果提示记忆魔法已经达到智力上限，先将卷轴留着，喝了加智力的药水后再抄写魔法；疲劳时抄写魔法容易失败。

3、你的法杖的附加魔法如果即将耗尽，你可以先将它们卖给商人，再买（偷）回来以充满能量。

4、出现"××对××的攻击免疫"的提示时，有以下可能：

A、你的武器缺少附加属性，怪物对你的武器的攻击类型免疫。例如半巫妖康葛斯，只有+5 的武器才能杀死他；

B、巨魔在被击倒后只有火和酸才能真正杀死它；

C、傀儡巨人，剑和矛这类挥砍穿刺武器根本无法杀伤它，只有敲击类武器才能将其打倒；

D、火巨灵要快速杀死，否则他会很快复原。

5、第一次出阿斯卡特拉请走城门，否则无法出城。

6、吸心魔的攻击方式是吸取人的智力，一旦智力为零则宣告死亡，所以不要用队员和他们肉搏。对付他们较好的方法是用高级牧师召唤的唤骷髅战士做肉盾，其他队员在后面用远程武器攻击。

7、对付眼魔最好的方法是买块博德安之盾；对付眼魔长老时要注意他的石化、死亡和监禁魔法。

8、三个对付巫妖的方法：

A、进出门大法 看见巫妖做法就逃出门，等它的防御魔法耗尽后回去砍两刀再溜出门，不让他有施法的时间；

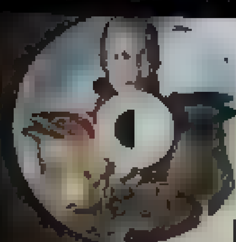
B、记忆大量召唤魔法，用召唤物耗尽巫妖的高级魔法和防御，最后用战士砍；

C、参照上述魔法的驱散和防御用实力挑战对手。

用以上 3 个方法，玩家可以轻易干掉神殿区下水道里的阴影巫妖和桥区的元素巫妖（x=1580，y=3390 ar0500），你可以获得金骷髅的身体和四肢。现在回到码头区，在地图中央有一扇上了陷阱的门（x=2690，，y=2320 ar0300），进去之前请记忆"魔法免疫"、"巫师之眼"、"马友夫流星"若干。

将身体和四肢还给房内地下室里的康葛斯，他会变成巫妖康葛斯并开始发起攻击，杀之！康葛斯死后变身为半巫妖；他的"监禁术"一旦击中你的队员，队员立即离队消失，如果击中主角则 GAME OVER，非常厉害。只有被施展了"魔法免疫"的队员，施展狂暴技巧的狂战士和巫师之眼对监禁术免疫。用免疫的队员吸引火力，拿+5 的武器（例如复仇神剑，马友夫流星）才可以杀死他。半巫妖康葛斯死后留下最珍贵的葛斯之戒。

9、桥区有个通往秘密空间的门（x =1810，y =3410 ar0500），你必须手持盗贼之石才能进入，在进入前请好好休息。进去后你将处于一个封闭



的横“8”字房间的左面；对手将是右面的两个高级法师，一个战士，一个盗贼，一个吸血鬼和一个大眼魔！这里不能休息，唯一的出口在敌人身后，看来必须血战一场了。

给你最强的战士加上尽量多的防御魔法（一定要有加速术和防护邪恶）后，其他队员躲在最左边。战士快速冲向右侧，男巫妖香格拉会最早出现地图中间，你的战士一定要将他引回右面房间，必须迎着眼魔向右边冲！这时右上的女法师开始做法，包括时间停止、女妖之嚎、种种驱散和震慑魔法、强大的火风暴……她还在身边召唤了一个超级地狱恶魔！但火风暴和恶魔会重创这个巫妖小队，而你的战士这时必须逃回左边和你的队员共同接受牧师“防护邪恶”的保护；后面的工作就是隔岸观火和落井下石。清理完战场获得游戏中最好的大法师之杖和眼球，将眼球丢进右面火锅，抓住转动的机关逃出。

你可以用同样的方法收拾神殿区守卫人广场的邪恶。队员必须先“防护邪恶”，只要将二楼的敌人引下楼，一楼的恶魔就会助你杀死他们，你的回报将是游戏中最强的武士刀——“天堂怒火”，两套高级铠甲，两顶防御头盔和大量药水。

10、至于游戏强大的红龙，有许多杀法，在其视野外用死亡云法杖和布置大量陷阱是安全的方法，但是我喜欢让红龙紧追着我，最后被牵到楼上慢慢砍死。

11、进入神殿区下水道中上扁左的暗门可以解救海尔·达利，他的任务后期将指引你来到来到异次元监狱获得加速靴。



朋友，来一把好剑吧！”

——物品打造

桥区的铁匠可以为你打造少数武器，价格也不低，我推荐几个优秀的打造物品。

1、红龙的鳞片（风矛山）打造为红龙甲。

2、完成盲眼邪教任务（任务中可以顺路获得敏捷护腕）后，海姆的牧师会请你代表他们到政府区找雕塑家做雕像；而后你可以通过掘金商城的矿石商人找到藏身于贫民区铜冠酒店的矿石供货人，理清线索前往桥区，杀死地图最左面小屋内的杀手，得到密银矿石。记住矿石不能交给雕塑家。在第三章芭蕻总部左上角有个血池，可以找到一个钉头锤。矿石和锤子可以合成碎魔锤，给阿诺门用刚好，可以直接杀死吸血鬼。



3、黑暗精灵的城市里接受宗母“杀死三个魔眸头目”的任务，你在任务中可以找到平衡长剑的两个部件和一条巨人力量腰带。第三个部件在游戏刚开始你遇见的三个树精灵身后的房间里，这三个部件合成平衡长剑。

4、贫民区平面球任务中，你可以在一个半身人的尸体上得到巨人力量手套；神殿区下水道中上扁右的密门用风矛山获得的钥匙开启，杀死吸心魔得到雷霆战锤；完成乌玛丘陵杀人事件，在影龙的地城获得战锤的组合卷轴；以上三个部件和第二点中获得的巨人力量腰带可以组合成超级战锤。



“瞧，她就象那秋天美丽的雏菊。”

——恋爱的故事

《博德之门II》加入了丰富的恋爱成分，男性可以追求贾希拉、艾黎和维康妮亚，女性可以和阿诺门发展爱情。即使与日式恋爱养成游戏比较起来，《博德之门II》的恋爱对白也算是相当的多，和每个恋爱的对象都有丰富的剧情。但请玩家还是关注以下几个关键：

1、游戏设定只有在第2、3、6章可以发展你的爱情，所以在漫长的2、3章要多费些时间。

2、不要将你的爱人开除出队伍，绝不能让他们遭到致命的伤害，包括石化、监禁等强行离队的魔法。



我和阿诺门爵士的爱情

3、别指望依靠不断休息磨耗时间来发展你们的爱情，没有作用的。而且在错误的时间休息会打断关键剧情的发展！往往在一场血战之后，你的爱人会给你最温馨的问候。最好的解决办法是乖乖的23点以后睡觉！

4、男性主角不要和黑暗精灵菲里亲热，这会直接导致恋爱失败（其实菲里也是个可怜的女黑暗精灵）！

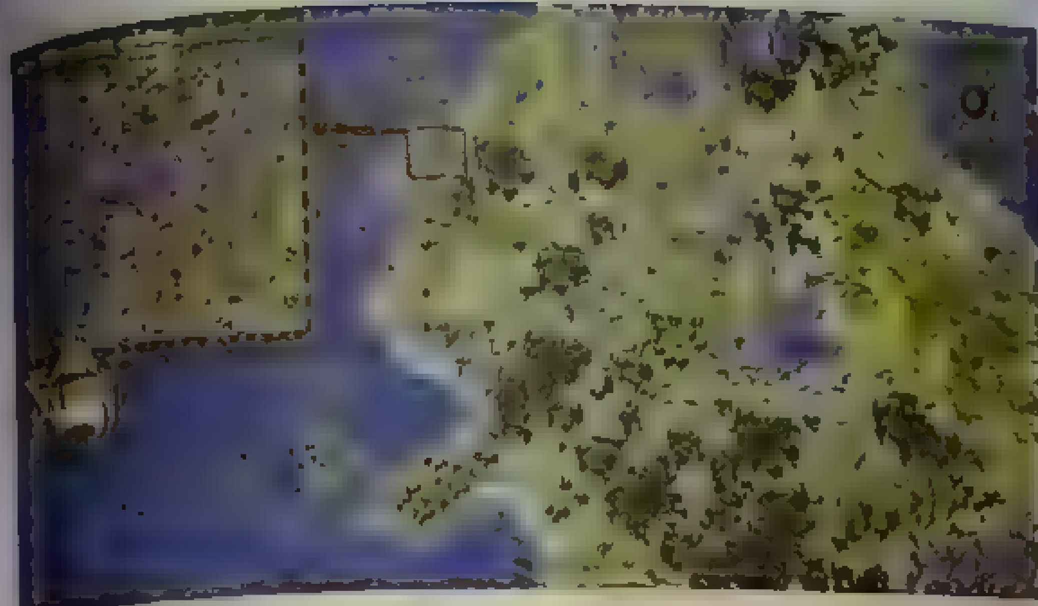
5、你的爱人会在第六章被芭蕻抓走，等你们再次会面时他（她）将成为芭蕻的手下并攻击你！唯一的方法是杀死你的爱人和芭蕻，并得到芭蕻的心脏和你的爱人的尸体。带着心脏和尸体到神殿废墟（如果你还没有找到神殿废墟，可以在乌玛丘陵地图的左下角小屋内找一封信，它可以更新地图），在废墟地城的最右边有一尊佛像，将尸体和心脏放进去就可以复活你的爱人了（这将直接影响你们在《巴尔的王座》中继续的爱情）。

有关和女性恋爱的攻略网上都可以找到，唯独和阿诺门恋爱的很少见，所以我这次专门创建了女性骑士和他……一下，我不是gay，特此声明。

首先主角必须是善良的女性，你可以在贫民区铜冠酒店找到阿诺门。在他加入队伍的一周内会主动和主角攀谈，谈及主角在剑湾和博德之门的壮举以及阿诺门对自己父亲的仇视、对姐姐的思念。一周后会有信使送信给阿诺门，内容是他的姐姐被谋杀，如果这时你在睡觉，恋爱将失败。

立刻回到阿诺门在行政区的家，面对愤怒的阿诺门父子，你面临两种选择：

邪恶路线：立刻去大桥区沙耶克的家，帮助阿诺门杀死这个所



谓的“罪犯”。

善良路线：劝阿诺门在没有实际证据前先放弃复仇。

接着阿诺门和主角继续冒险，其间可以讨论对骑士团的想法等等……10天后，如果主角和阿诺门建立恋爱关系，阿诺门会主动邀请主角参加他骑士团的考核，结局和你先前选择的路线有关。

邪恶路线：阿诺门失去加入骑士团的资格，他会咒骂骑士团的不公，阵营也变为混乱中立。

善良路线：阿诺门通过审核，智慧+4，阵营变为守序善良，能力猛增。

在以后的冒险历程中阿诺门将继续对主角的追求，例如送花等等小剧情。如果主角最后和阿诺门亲热了，很快信使将再次送信，依然和你选择的正邪路线有关。

邪恶路线：阿诺门的父亲来信提到：沙耶克并不是凶手，而阿诺门却帮助他父亲除去了这个最大的商业对头。现在阿诺门的父亲宣布和阿诺门断绝父子关系。愤怒的阿诺门立刻离队，这时你必须赶回阿诺门的家，至于如何劝他就看你自己选择了。

善良路线：政府官员来信说：沙耶克是真正的凶手，而阿诺门的父亲也在复仇中死于沙耶克剑下。阿诺门对主角一顿埋怨后离队，现在你的目的地是桥区沙耶克的家；沙耶克的守卫都已经被阿诺门打倒，上楼目睹沙耶克和阿诺门即将开战，只有对他表达爱恋才能化解他心中的愤怒。



“在旅行日记的最后一页……”

——其他心得

1、如果你想成为受人尊敬的一代剑侠，我推荐你选择圣武士中的骑士。这个职业强化了对恶魔和龙的杀伤；天生不怕恐惧，媚惑和毒素；附带20%抗火和抗酸；后期可以施展牧师魔法强化。尤其是杀死红龙获得“神圣复仇者”后将对魔法产生很强抗拒，“神圣复仇者”附带的驱散效果可以轻易洞穿法师的防御。这个职业唯一的缺陷是武器掌握只有2星，无法用远程武器。我的女骑士加了“防护死界”和“防护负界伤害”后，一个人就收拾了香格拉的小队伍。

2、从近战的角度来说，武僧是相当强大的。他的拳头随等级提高杀伤。武僧等级达到13后可以按等级增加魔法抗性。他们不怕定身和迟缓，动作快如闪电！如果你在鱼人城协助国王杀死王子，国王将赠送你一套空手搏击时增加攻击力的手套。唯一的不足是无法穿盔甲，放心，他们极低的防御等级完全弥补了不足。

3、由于等级限制，玩家还无法施展9级魔法，所以破魔战需要讲求策略。

敌方的高级法师一般都有隐身做法的能力，而你的法师、牧师无法攻击隐身的敌人，除非用大面积杀伤魔法或者派战士去肉搏；所以你的牧师、法师一定要记忆“真实视域”来破除隐形。

对付那些高级魔法师，我建议先用“密言术”等低级驱散魔法磨耗“魔法护盾”，再用“破解术”和“红宝石逆转射线”破解；配合“抗力减弱”驱散可以达到不错的效果。

注意，牧师1级魔法“灾难术”和法师4级魔法“诅咒”可以使目标的豁免鉴定率大减，这直接关系到你魔法的攻击效果。用这两个魔法先诅咒目标，再施以3级牧师魔法“封魔术”，可以彻底让对方闭嘴；6级法师魔法“律令：沉默”也是相当好的诅咒魔法。

4、不要单从杀伤力和速度判断武器的好坏，注意武器附带的魔法属性，重视那些可以防御媒惑，提高魔法防御的武器。一个被定身的主角就是拿着雷霆战锤也照样会被宰掉。

5、只要你带着攸须摩进入第4章营救爱蒙，那他一定会背叛你。我的队伍在1、2、3章是主角、阿诺门、贾希拉和娜丽亚；游戏中也带过其他几个npc，但以完成npc个人任务为主；第三章结束时加上攸须摩；第4章攸须摩叛变后杀死他得到心脏（后期拿到神殿超度掉），让爱蒙加入，队员增加为5人直到游戏结束；第六人，呵呵~《巴尔的王座》中的老弟沙佛洛克正向我招手呢。

6、如果第三波推出《巴尔的王座》中文版，而你想导入《安姆的阴影》的游戏记录，那么请注重战士的培养。因为在《巴尔的王座》中，战士系列将非常重要，尤其在最后一战。

相信各位玩家现在一定被游戏复杂的剧情和奇妙的魔法吸引住了。我只写了两场关键恶战的对应方法，如果你可以将魔法的克制在实战中熟练运用，你会发现最后的BOSS是那么脆弱！

其实《博德之门II》玩的是玩家自己扮演自己，我无法也不能指引你们每一步如何选择，“成佛成魔一念间”，主角的善恶完全掌握在玩家的手中。本文仅为助你能更深入地溶入那个奇幻的世界，体会自己的强大而作。■





老鸟坐堂



2002 年度坐堂专家光荣榜

- 天津——吴小玮
- 北京——SLOTH
- 河北涿州——山德鲁
- 广东梅州——Peter
- 广西柳州——彭皓亮

●以上五位热心读者将获得 2003 年《家用电脑与游戏》杂志的全年赠阅。在此感谢所有曾经解答玩友问题的读者们!

创世纪战Ⅲ

[Q]（版本 v1 03）游戏后期,暗黑城 2F 关卡中,胜利条件是调查暗黑城内部。我已杀光所有敌人,打开所有宝箱,走遍地图每个角落,还未过关（西面房间有个鹿头,南面有个通道我都试过,无用）,请指点。

[A]将所有的怪物都消灭后,派人走到地图上方那个有很多海参的房间,在房间右上方移动移动,就可以发现秘密通道了。

（广东梅州　Peter）

鬼屋魔影Ⅳ

[Q]用 Aline 打到 13 个点的机关时过不去了,实在是不知道那十三个点怎么过,麻烦各位老大帮忙,多谢。

[A]将 13 个点以从左到右的顺序编号,按 10、6、1、4、7、5、3、8、13 的顺序分别用组合好的手电筒将它们点亮,即第 1 次点亮第 10 个点,第 2 次点亮第 6 个点,……以此类推。正确点亮后,就可打开墓穴。

（广东梅州　Peter）

侠盗猎车手Ⅲ

[Q]我被卡在波特兰主线任务的倒数第二个上了,要确保 8-Ball 去一艘船上安放炸弹,但每次都不能确保他不被船上好几十个匪徒的 AK-47 打死。这个傻瓜每次都奋不顾身往上闯,根本不等我消除威胁。请各位大虾助小弟一臂之力。

[A]其实要完成这个任务并不难。到 8-ball 那里,他会给你一把狙击枪。接着去港口,然后来到船对面的楼梯上,使自己的视野能够观察到整条船。当你开第一枪的时候,他就开始行动了,所以动作要快,先要观察好对面船上敌人的位置,然后打开瞄准镜,把距离拉近些,先干掉下面的两个,然后从左到右开始射杀,杀光所有敌人后就可以等他进去装炸弹了,炸沉船以后任务完成。

（上海　周垒）



[Q]游戏玩了几分钟后,地点名字和提示全变乱了,速度变慢,甚至游戏里的设置菜单都变成一条彩条,看不到英文字。我的电脑是赛扬2 533/128M/ASUS BX 主板/ASUS7100 型 GF2MX 显卡 16M/7387 芯片声卡/DX8.1,驱动是 28.32,请指教。

[A]出现这种情况说明:①你的配置太低,起码在 PⅢ800+256M+1G 剩余空间的基础上运行,否则游戏会很快出现延迟,主要因为 GTA3 是直接移植过来的,没有很好的为电脑进行优化,解决方法就是升级或关闭所有特效。②出现字幕不清,是因为 GTA3 对于 WINXP 可能会出现不兼容,用兼容模式,实在不行装个 WIN98。

（上海　刘毅）

神话Ⅲ:苍狼时代

[Q]游戏正常安装后,开始出现片头动画,但是动画完后屏幕一片雪白,鼠标不能用,其它按键也不能用,只有重新启动电脑,重新安装游戏后还是有问题,求救。

[A]①此游戏的硬件要求较高,按照《家游》推荐的配置是 PⅢ550 以上 CPU/128MB 内存 /32MB 显存的显卡（2001 年 12 月号 P82）,特别是显卡,如果用的还是 TNT2 级别的就会出现你所说的现象,建议升级至 GF2MX 以上显卡,并安装最新驱动;②如果硬件已够强的话,可能是 DirectX 版本较低的问题,最近推出的游戏基本上都对 DirectX 有较高要求,建议安装 DirectX8.0 或以上版本。

（广东梅州　Peter）

[A]由于不知道你机器的配置,所以只好推测一下了。如果你的机器配置足可以跑这款游戏的话,那么就可以考虑是你显卡的兼容性较差,请尝试将其驱动升级到最新版本。另外,请到以下地址下载《神话Ⅲ:苍狼世纪》补丁升级 v1.0.2:http://games.sina.com.cn/downgames/updatex/12213571.shtml ,或许对你有些帮助。

（北京　SLOTH）

彩虹 6 号

[Q] 前面一直没问题,但玩不到 10 分钟就会定机,可是却可以按 ESC 键退出（要等十几秒）。是不是需要补丁呢?我的电脑配置是 K6-2 300（超到 366）/32M/S3357 显卡（AGP 有 4MB 显存）/VIA 金鹰主板。

[A]看到你提供的配置,我的第一反应是:用这么烂的机子还可以撑到 10 分钟!;)《彩虹 6 号》虽不是什么硬件杀手,但也是对机器有一定的要求的。出现这种问题主要就是你机器配置太低的缘故,尤其是你 32M 的内存和 4M 的显卡,怎么跑的起来嘛!你只能尝试着把游戏的所有效果关到最低,然后保证安装 Windows 系统的硬盘有足够的空间用作虚拟内存。但愿这能使问题缓解一下,否则除了升级你的爱机外别无他法了。

（北京　SLOTH）

VGS 问题

[Q]最近在运行 VGS 时出现提示:需要奔腾级或同级别处理器。本人机器为 P4 1.7G/GeForce Ⅱ 400/256M DDR/ 技嘉 845E 主板/集成 AC97 声卡 /WIN98SE,请哪位大侠帮忙。

[A]奔腾 4 CPU 与 VGS 不兼容!用 P4 装机的朋友都会遇到这个问题,请去 http://www.gameking.com.cn 的模拟广场或 http://emu.needgame.com 等模拟网站下载 for P4 版的 VGS。还有,你的 CPU 和显卡都很强劲,推荐你使用支持 3D 硬件加速的 ePSXe 模拟器来玩,设置虽然复杂一点,但很多网站、报刊杂志均有指导文章可以参考。它的画面效果一流,比 VGS 的满屏马赛克好上 100 倍,而且不用看 P4 的脸色:)。

（广东梅州　Peter）

新绝代双骄Ⅲ

[Q]寻找土之秘宝时所需的"诚信之香",其中一柱可以看到,用鼠标点取人物却没有反应,靠近用空格键也拿不到,请问该怎么办?另外在游戏中经常有画面延迟现象,这与显卡还是内存有关?我的电脑是 P4 1.8G/128M。

（山东诸城　张昕）

[Q] 若瑚等人进入江瑕的潜意识帮江瑕找回忆,在黑色的屏幕上乱走,可队员们一个个都走了,最后剩下的人就定住了,然后机器就死机了!请问怎样才能走出去?

（吉林延吉　逍遥剑客）

双星物语

[Q]在暗黑神殿冥之回廊①的上方,把女神像推到固定位置上,打开一道栏杆,往里走没多远又有一道栏杆,怎么也打不开,求救。

（河北　文丑）

太阁立志传Ⅳ

[Q]小弟玩了近三百小时,但茶屋清延、千宗易、风魔小次郎、百地三大夫、真田昌幸、真田幸村（繁）、上杉景胜这几人的主角卡还未拿到,称号卡 49、50、52 号也不知如何入手,请高手指点。

（广西南宁　zhuye）

博德之门

[Q]①小偷技能的百分比代表什么意思?如果是表示开锁几率,为什么能加到 200%?②小偷的背刺最大能造成几倍的伤害,什么等级?③在取得"灭蛛剑"的蜘蛛洞,洞中的女士能否复原或消去诅咒?④城中旅馆"夸耀的鲟鱼"二楼,一个箱子怎么也打不开（公爵府里也有几个）,开锁加到 200%多,硬撬、敲击都不管用,怎么打开?旁边的房里有个人好像在等人,是不是有什么任务?⑤"刀与辰星"旅馆的一楼,有个人让我去找"未知巨著",但只找到一本什么内容也没有的书,这是不是?

（内蒙　吴明）

博德之门Ⅱ

[Q]据点任务是只针对主角还是队伍中所有成员?只对单一职业起作用,还是兼职也可完成?资料片中,人物一直沿用,收集齐 3 条长裤,能换来什么东西?非常感谢!

（内蒙　吴明）

仙剑客栈

[Q]（正版）安装好了,进去玩不到半个小时就死机,怎么也退不出来,只有按机箱上的键重启。我删了重装也是一样,我的机器配置是 P4 1.4/ 精英 845D 主板 /TNT 显卡 /DX8.1,集成声卡,求助。

（纤纤鲟）

战场 1942

[Q] 游戏过程中速度流畅,但是花屏,我的机器配置为 P4 1.6G/256M/TNT2 32M/AC97,我下了最新的驱动但仍然花屏,求救!

（新疆　伊力）

键盘问题

[Q]在玩《生化危机》、《新仙剑奇侠传》和《蝙蝠侠》时,键盘会不停的自动乱按,但玩其它游戏时并无问题;而且那些游戏以前玩都能正常运行,现在想重温一下就出现了以上问题,望各路玩家鼎力相助,感激不尽。

（安徽合肥　WW）

[illegible]

[Q]最近新攒一机配置如下:华硕 P4B533 主板;双硬盘 IBM-DTLA-305040、MAXTOR 6 L080L4 共 120G;内存胜创 DDR333 256M;显卡耕升黄金钛极 GeForce4 Ti 4200DT;声卡乃主板集成;系统为 WIN98SE4.10.2222.A。现问题有三:

①胜创 DDR333 256M 是否合用,主板支不支持?我想再加一条同样的可否?



②现在只要一安装老式的 SETUP.EXE（附图）就会出现蓝屏"A fatal exception 06 has occurred at 0028:DCAEB122 The current application will be terminated"按 ESC 键后正常继续安装,别的类型安装文件没问题。后重装系统还照旧,现在又显示"A fatal exception OE has occurred at 0028:C02A2158 in VXD VWIN32(05)+00000BF4 The current application will be terminated."

③在玩《1942》《命运战士 2》时奇慢无比。

请问这是为何?我是个老实人我的机器怎么这样对我……

（[illegible]）



秘集市

神话时代
Age of Mythology

游戏中按回车键出现输入提示，输入下列代码并回车获得相应功能(注意字母大小写)：

GOATUNHEIM	获得将敌人变成山羊的上帝之力
FEAR THE FORAGE	获得移动浆果树丛的上帝之力
BAWK BAWK BOOM	获得小鸡流星的上帝之力
WRATH OF THE GODS	获得闪电、地震、流星、旋风等的上帝之力
PANDORAS BOX	获得随机的上帝之力
DIVINE INTERVENTION	已使用过的上帝之力再次可用
TINES OF POWER	获得 Forkboy
O CANADA	获得一只傻熊
WUV WOO	获得飞行紫色河马
I WANT TEH MONKEYS!!!1!	获得大量的猴子
ISIS HEAR MY PLEA	获得埃及小部队
L33T SUPA H4X0R	建造速度加快
CONSIDER THE INTERNET	单位速度下降
CHANNEL SURFING	单位可通过水域
IN DARKEST NIGHT	夜晚降临
UNCERTAINTY AND DOUBT	地图全黑
LAY OF THE LAND	地图全开
RED TIDE	水变红色
SET ASCENDANT	显示地图上所有动物
THRILL OF VICTORY	当前关卡立即获胜
CHANNEL SURFING	进入下一关卡
MOUNT OLYMPUS	最高支持度
ATM OF EREBUS	获得 1000 黄金
TROJAN HORSE FOR SALE	获得 1000 木材
JUNK FOOD NIGHT	获得 1000 食物
MR. MONDAY	功能未明
LETS GO! NOW!	功能未明
ENGINEERED GRAIN	功能未明

【测试 有效 PAGAN 提供 A】

英雄传说Ⅳ朱红的泪

在波停恩抽奖店，每次只要按照"先祈祷"、"慢慢转"、"一定得一等奖"的顺序来抽奖，每次都能得到一等至三等奖不等，都能换得很好的东西！

【测试:NA BIGFOOT 提供 C】

过山车大亨Ⅱ
RollerCoaster Tycoon 2

在游戏中修改游客的名字为下列字符串将获得相应的效果：

Chris Sawyer	获得摄影师游客
Simon Foster	获得画家游客
Katie Brayshaw	获得招手游客
Tony Day	获得饥饿的游客
Melanie Warn	获得高兴的游客
John Mace	获得乘坐付双倍费用的游客
John Wardley	获得惊叹游客
Elissa White	获得 Intamin 爱好者游客
Damon Hill	获得更高车速
Michael Schumacher	获得更高车速
Mr Bean	获得较慢车速

可以改变不同字母的大小写来实现同时改名多个相同特效的游客。

在公园入口放置一块禁止入内的牌子朝内，这样游客可以进入但却不会离去，但公园的评价就会下降，因为很多游客会因此而"迷路"想要回家。

【测试 NA BIGFOOT 提供 A】

巴冷公主

在游戏中同时按下【CTRL】+【F12】出现输入提示，依然下列代码并回车获得相应功能：

save game	立即存档(小场景及魔王战不可使用)
load game	读取存档
master die	自杀
enable mons	产生怪物
disable mons	怪物消失
mp full	全部队员灵动力满
hp full	全部队员生命值满
enable die	主角可死状态
disable die	主角不死状态

【测试:NA BIGFOOT 提供 A】

毁灭战士Ⅲ测试版
Doom 3 Alpha 0.02

按【~】键进入控制台，输入下列代码并回车获得相应功能：

God	刀枪不入模式
NoClip	穿墙模式
give weapon_machinegun	获得机关枪
give weapon_shotgun	获得霰弹枪
give weapon_plasmagun	获得脉冲枪
give weapon_bfg	获得 BFG
give weapon_chainsaw	获得射钉枪
give weapon_rocketlauncher	获得火箭筒

【测试 NA PAGAN 提供 C】

足球 2003
FIFA 2003

以纯文本编辑程序（如写字板 notepad.exe）打开游戏安装目录中的 soccer.ini 文件，设置下列行的字符，保存后进入游戏即可获得相应功能：

CHEAT_UNLOCKED_TEAMS=1	开放所有球队
UNLOCK_TOURNAMENT=1	开放所有联赛
AGGRESSIVE_TACKLE_CHEAT=1	获得侵犯性阻截铲球动作
CHEAT_EQUAL_TEAM_STATS=0	各队能力平均分配
CHEAT_RANDOM_TEAMS=1	电脑随机选择球队
DEMO_MODE=1	游戏进入演示模式
ONE_ON_ONE=1	一对一游戏
PRACTICE_MODE=1	练习模式开启
AUTO_TACKLING=1	自动阻截铲球开启
WINDOWED=1	游戏在窗口中运行

在游戏中按【Ctrl】+【Shift】+【Alt】并输入 FIFA，成功后会出现秘技输入窗口，输入下列字符并回车获得相应功能：

winwinwinwin=	立即获胜
10-0loseloseloselose	立即落败
10-0aliensaliens	异形降临杀死所有人!

【测试 有效 PAGAN 提供 A】

职篮 2003
NBA Live 2003

要想获得下列特定队员，你可以进入创建队员的画面，将队员的 last name 设为相对应的字符串，新创建的队员就会出现在免费登录处，选择 Sign/Release Player 选项即可获得：

Ghetto Fabulous	GHETTOFAB
Busta Rhymes	FLIPMODE
Just Blaze	GOODBEATS
Hot Carl	CALIFORNIA
DJ Clue	MIXTAPES
B-Rich	DOLLABILLS

【测试:有效 WING 提供 A】

极品飞车:闪电追踪Ⅱ
Need for Speed: Hot Pursuit 2

以纯文本编辑程序（如写字板 notepad.exe）打开游戏安装目录中的 Cars\cars.ini 文件，你会发现其中有对各种车辆的设置数据。其中下列行的数字决定在游戏中 23 种正常车的解锁价格，将它们改为 10，保存后进入游戏，则相应车辆的解锁价格将变成 10 元：

price=10
nfsprice=10

这样你便可以轻易选取各种车辆了。

以同样的方法修改下列行的数据为 100，则车速将显著提高，

mass=100

将 Cars 目录中以超级跑车为名的子目录中的 cars.ini 拷贝并复制到 Cars 目录覆盖原来的 cars.ini 文件（为恢复正常请先备份原文件），或者将高级车目录中的配置文件拷贝到低级车的目录中，则驾驶被替换配置文件的车辆时，你将立即获得高级跑车所具备的速度和操控性。

各种超级跑车的正常开放条件如下：

McLaren F1 LM	500 万点或赢得世界竞标赛
Dodge Viper GTS	200 万点
Ferrari F50	在单圈、全程或高级比赛保持领先 8 圈
Lamborgini Diablo 6.0 VT	250 万点
McLaren F1	400 万点
Porsche Carrera GT	350 万点
Lamborghini Murcielago	300 万点
Mercedes CLK GTR	450 万点

【测试:有效 WING 提供 A】

机器人大战:毁灭斗技场
Robot Wars: Arena Of Destruction

以 JPEARCE 作为玩者名字，即可解开所有机器人、斗技场和战利品并获得 9999999 元。

以下列出正常方式下所需的解锁条件：

Kilamanjaro 赢得 Robot Wars Championship（同时解开 Chaos 2），注意 Siberia 关必须事先解开。

Behemoth	赢得 Russian Rampage Cup
Chaos 2	赢得 Robot Wars World Championship Tournament Cup
Diotoir	赢得 Rooftop Punishment (Japan)
Firestorm	赢得 Hamburg Heavyweight Cup
Hypnodisc	以 Chaos 2 赢得 Flip Frenz Tournament Cup
Mortis	以购买的轻型机器人赢得北美斗技场的 Liberty Lightweight Cup，然后即可以 40000 元购得
Panic Attack	赢得 Scrapyard Challenge
Pussycat	赢得 Alpha Viking (North Sea)
Razor	赢得 Nerves Of Steel Cup
Terrorhurtz	赢得 Heavy Bomber (Siberia)
Thor	赢得 Robot Wars Championship Cup

从废物堆积场购买连接的护甲与武器，然后添加到你的备用品中，保存游戏并返回游戏主菜单，再进入几万我设置画面，你将可以以全价出售刚刚收购的那些便宜货。借此可以大发横财。

【测试:有效 PAGAN 提供 A】

荣誉勋章:交战先锋
Medal of Honor: Spearhead

使用命令行参数：

+set cheats 1 +set ui_console 1 +set thereisnomonkey 1

启动游戏（例：假如你的游戏安装目录为 D:\MOHAA，在视窗的"开始\运行"对话框中选取主执行文件并在引号后面输入如"D:\MOHAA\MOHAA.exe" +set cheats 1 +set ui_console 1 +set thereisnomonkey 1），在单人游戏中按【~】键即可进入控制台，输入下列代码并回车获得相应功能：

dog	刀枪不入模式
fullheal	生命全满
wuss	获得所有武器及弹药
noclip	穿墙 / 飞行模式
notarget	大部分敌人不会攻击主角
fullheald	治愈主角
listinventory	主角物品栏内容列表
tele x y z	传送至指定坐标(x,y,z)
coord	显示当前位置和角度
health	设置当前的生命值
kill	自杀
toggle cg_3rd_person	切换至第三人称视角
map X	进入指定 X 名称的地图，地图名称列表如下：

m111, m112a, m112b, m113a, m113b, m113c, m211, m212a, m212b, m212c, m213, m311a, m311b, m312, m313, m410, m411, m412, m413, m511a, m511b, m512a, m512b, m513, m611a, m611b, m611c, m612a, m612b, m613a, m613b, m613c, m613d, m613e

giveweapon weapons/''X''.tik

获得指定 X 名称的武器，武器列表如下：

colt45	Colt 45
m2frag_grenade	Frag Grenade
p38	Walther P38
steilhandgranate	Steilhandgranate
m1_garand	M1 Garand
kar98	Mauser KAR 98K
shotgun	Shotgun
bazooka	Bazooka
panzerschreck	Panzerschreck
bar	BAR
mp44	StG 44
thompsonsmg	Thompson
mp40	MP40
springfield	Springfield '03 Sniper
kar98sniper	KAR98 Sniper

注意上述秘技代码同样适用于《荣誉勋章·联合袭击》，但命令行参数要改为：

+set ui_console 1 +set cheats 1 +set thereisnomonkey 1

【测试:有效 PAGAN 提供 A】

外星资源站
O.R.B. Off World Resource Base

游戏中按回车出现输入提示，输入下列代码并回车获得相应功能：

$WIN	当前任务立即获胜
$RU #	获得指定数目 # 的资源
$SU #	获得指定数目 # 的单位
$GET TECH	所有科技开发完成
$GET ALL TECHS	所有科技开发完成
$FOGOWAR ON	战场迷雾开启
$FOGOWAR OFF	战场迷雾关闭
$GOD ON	刀枪不入模式开启
$GOD OFF	刀枪不入模式关闭
$REPAIR ALL	修复所有单位
$WEAKEN ENEMY	削弱敌方防护

【测试 有效 PAGAN 提供 A】

【测试:有效　经编辑部实际测试通过
【测试: NA　未经编辑部测试



优点：时尚的漫镜特效颇具煽动力，"直升机投弹"扩展了竞速游戏的变化性和可玩点，速度感和操纵感爽快顺滑，视听效果富于冲击力。

缺点：实际完全流畅运行的配置要求很高，车辆物理设定较为单调，缺乏跑车的详细性能资料，车体光影、赛道和天候缺乏变化，录像回放功能太简单。

极品飞车现象启示录

极品飞车：闪电追踪Ⅱ

Need For Speed: Hot Pursuit 2

文/王博

喂，玩过赛车游戏吗？"

"哼，当然玩过。"

"玩过什么？"

"那还用说，《极品飞车》！"

"还有吗？"

"嗯　　没了。"

以上是笔者与玩家交谈时经常遇到的现象，后来我干脆叫它"极品飞车现象"。我一直不理解为什么那么多玩家只玩《极品飞车》，虽然我也喜欢这个系列，但它并非喜爱竞速游戏的我的全部，我希望有一天能找到答案。

《极品飞车：闪电追踪Ⅱ》已安装完毕，紧接着扣人心弦的游戏开场了，这部警匪短片洋溢着一股狂放不羁的飙车文化，我想无论谁看了之后都会对游戏跃跃欲试。进入游戏，我首先得到一个银行帐号，贯穿游戏的主线是参赛奖金，这意味着购买跑车和进入赛场处处都得花钱，这虽算不上什么创意，但的确能够成倍延长玩家的游戏时间。只要能让玩家在自己公司的游戏上多花时间，就意味着他们在竞争对手的游戏上要少花时间，从某种意义上说，游戏市场的竞争真是你死我活啊，还好，玩家总是立于不败之地。

游戏界面的美术风格很时尚，笔者也是美工出身，不由得赞不绝口。游戏的玩法可概括分为飙车（伴有警车追逐）、竞速（没有警车）和执法（玩家扮演警察）。笔者一上来选择第一种玩法——"火线追踪"，有 DEMO 版的飙车经验，我关掉了"飞车慢镜"和"触弹慢镜"，我承认私下练车或是急速闯关时自己是一定会关闭这两个选项，因为它会给驾驶者造成短时观察盲区，不利于操控的连贯性。但在为女友展示车技前一定要记得打开它们，因为这种吴宇森式的慢镜特效又酷又猛，极具煽动力，绝对会令她倾慕不已。

初始的沃克斯豪尔 VX220 远不及警车速……，而警察的 AI 又非常高，几次……我气急败坏给自己的赛车……与郭先生电话，郭先管和北京武……警车队的警察一块儿训练过，他的……就是对准警车的后轮中心横向……我一试果然奏效。游戏中……警车的骚扰会给飙车增加一些偶然因素，不过更有趣的是警用直升机会向玩家投弹，这使比赛结局进一步难以预料，相信许多人会喜欢这种胜负不可预知的感觉。





笔者接着尝试"单场赛"模式，游戏中共有 23 款奢华尊贵的高级跑车，其中 9 款还被改装成威风凛凛的警车。从最初级的莲花·艾利斯到速度极品麦克拉伦 F1LM，车型相对于其它游戏来说要更丰富一些。游戏的画面效果保持着"极品飞车"系列在 PC 竞速游戏界一贯的优势，车身造型运用了某种类似"动态光影"和"实时反射"的技术，虽然可以肯定这不是完全的实时效果，但质感方面还算可以接受，瀑布、胎烟、海浪和火山岩浆等场景造型也比较生动。音效方面的表现则令人激赏，隧道、村落、巷道等地区带来的环境音效极尽完美，引擎、变速箱、刹车片和排气管的音效震撼夺神，游戏中的摇滚乐更与游戏所体现的狂放气氛浑然一体，笔者虽是古典音乐的忠实拥护者，但也觉得游戏中的配乐相当动听。当一个人开始需要速度时，他也会需要不同的听觉。

和前作一样，《闪电追踪Ⅱ》的赛道中也藏有许多捷径，但这次捷径被设计得充满矛盾，走捷径虽然距离短，但驾驶难度高，这种设计体现了某种意义的辨证法，同时使游戏的耐玩度有所提高。通常来说，风驰电掣般的车速是赛车游戏能否吸引玩家的关键，《闪电追踪Ⅱ》为此特意修改了跑车的物理动态，笔者尝试以 200 公里以上的高速强行拐弯，哈！赛车居然不会失速。总的来说，游戏的驾驶难度与上一代模拟风格的"极品飞车"相比已是降低了许多，速度感更是大幅提高，这必将令普通玩家在这款赛车游戏中能够迅速体验爽快的感受。

《闪电追踪Ⅱ》讨好普通玩家的高明手段，却难以轻易遮掩一个苛刻的竞速游戏玩家所关注的死角。

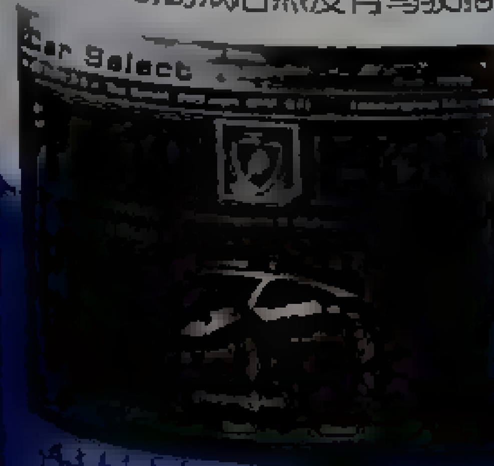
首先，游戏居然没有驾驶舱视角或前车首视角，因此玩家将无法享受那种置身于车内的临场感，喜爱模拟风格驾驶感受的玩家只能选择全屏前视"跑步"视角。在选车画面中既没有跑车的详细文字介绍和影像图片，也没有性能参数对比表，而每场比赛的回放录像也不能切换视角、剪辑和存储，只能按照游戏中的视角严格回放，惟一可控的就是播放速度，这的确令人感到别扭。刚才谈到跑车的物理效应已被简化为"动作型"操控，而各车型的操纵感，如每部车特有的刹车力度、稳定性、转向不足或转向过度等都已被简化，车与车的显著差别只是速度快慢和转向效率，而且所有车都没有调校功能，玩家不能根据每条赛道的特点调整车辆特性以求完美极速。

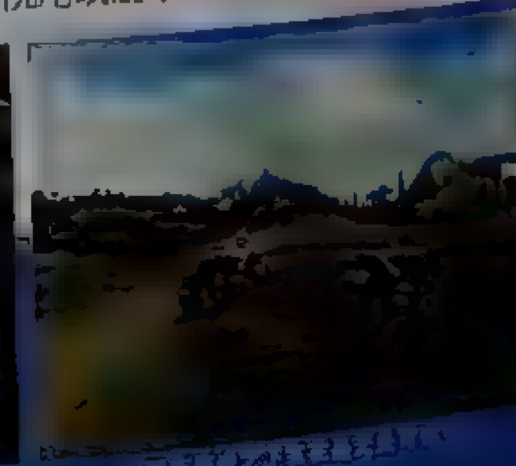
说到赛道，单机模式只有 4 个赛区，设计师用开放或关闭出入口的方法勉强拼凑出 12 条标准赛道，其它赛道纯粹是用"逆向"和"镜向"等投机取巧的方式组合拼凑。此外，弯道大都以大转弯为主，直角弯、连续弯、发夹弯和 S 弯非常少，赛道质地比较单调，几乎全是柏油路面，只是捷径路段有些砂石。湿地赛和雪地赛就更谈不上了，因为游戏未设置"动态天候"，雨天、雪天、雾天和夜天的比赛完全没有。

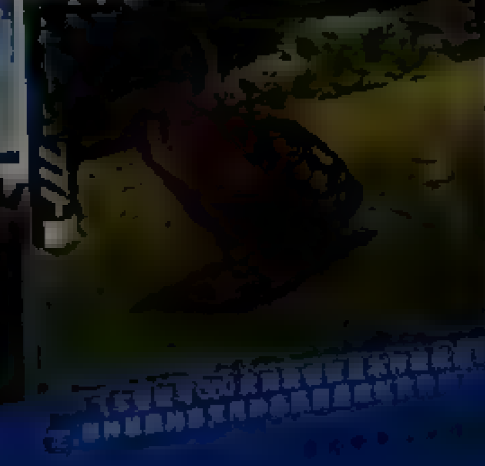
游戏还有一个繁琐的操控设定——玩家驾驶警车执法时必须打开警灯才能撞毁非法竞速的跑车，这让许多不了解的玩家在游戏时完全不得其门而入。最后一点，游戏对电脑的要求实在太高了，我已经把图像尺寸和质量降到最低，但是在某些森林路段依然严重延迟，要知道，笔者的配置可是 P4-2GHz/256MB 内存 /128MB 显存！

最近在网上也看到许多讨论《闪电追踪Ⅱ》、发表对其不满的玩家言论，这也从侧面反映出"极品飞车"系列在人们心目中举足轻重的地位，或许是这一系列的成就太高？或许是玩家的期望太高？想想那个刚上市就遭到非议的《保时捷之旅》，两年过去了，那款当时被横加指责的作品今天却成为许多玩家推崇的经典。因此是否可以这样说，对新作要有耐心，时间会改变一切？

谈古论今，笔者隐约找到了几许"极品飞车"倍受推崇的答案。这一切皆因"极品飞车"是那种最善于打动人心、最能满足人性野望的游戏。首先，"极速"是这个系列永恒的主题，既使违背了跑车真实的物理效应，风驰电掣依然受到大多数追求感官刺激玩家的狂热推崇；其次，精美的视觉效果和临场感十足的音响一直是本系列在业界处于领先地位的首笔资本；第三，谁不想驾驶生活中那些无法触及的高级跑车？"极品飞车"最善于满足人们的"虚荣心"；再次，游戏中的警匪追逐吸引着一大批充满正义感或是桀骜不驯的年青人，"英雄主义"历来都是艺术作品打动受众最快捷的手段；还有一点，任何玩家都渴望竞争和交流，"极品飞车"力求使自己成为全世界首屈一指的网络竞速游戏，这使得它周围聚拢了越来越高的人气；最重要的一点，汽车运动由于分类庞杂，并不象足球和篮球那样脍炙人口，而专业赛车游戏又大都深奥晦涩，因此，普遍上手简单的"极品飞车"理所当然成为大众了解赛车、感受赛车的代用品。综上所述，我们不难理解为什么 7 年来"极品飞车"始终占据着电脑玩家竞速首选的宝座。联想到赛车游戏多元化的今天，既使一部因消费者期望过高而招致非议的续作也能引发足够的轰动，高超的市场策略使"极品飞车"成为 PC 竞速游戏世界的一个神话，这或许就是制作人力求传达给世人真正的启示吧。■







Need For Speed: Hot Pursuit 2

图像表现 ■■■□	创　意 ■■■■
音乐音效 ■■■■■	拟真度 ■■■
操　控 ■■■■	

出品公司：EA GAMES	3D声效卡：DS3D/EAX
国内发行：美国艺电	多人游戏：支持
发行版本：1CD/AVI/ALL	控制方式：键盘 摇杆 方向盘
游戏类型：运动竞速(SPT)	出品日期：2002.11
3D加速卡：D3D	官方网站：[illegible]

最低配置：P-450/128MB 16/8 显存[illegible]

推荐配置：P 1800 32MB 显存 宽带网络

要塞：十字军东征

攻坚战役在沙漠中延续

Stronghold: Crusader





去年年底，一款由 FireFly Studios 开发的即时战略游戏《要塞》（Stronghold，后文简称 SH），凭借其出色的游戏性，在国内外一经发售就获得了媒体以及玩家的一致好评。最近，FireFly Studios 推出了《要塞》的资料片《要塞：十字军东征》（Stronghold：Crusader，后文简称 SC），在这款资料片中，游戏背景转换到了十字军东征时期的阿拉伯地区。虽然作品本身是在原作基础上进行制作的，但游戏中除了加入一些新单位、新地貌以及新元素外，在系统方面也进行了不小的改进，可以说 SC 是 SH 的完美加强版本，相信喜欢《要塞》的玩家一定能在这款资料片中获得更多的满足。

轉戰耶路撒冷

在这款游戏发售前，最为令人期待的应该就是游戏的背景了。的确，对于大多数玩家来说，十字军东征这段极富传奇色彩的历史背景是相当有吸引力的。在历史上，十字军战役都以入侵和围攻为主。公元 1187，叙利亚统治者带领他的军队反攻耶路撒冷神圣之城，全城被洗劫一空。两年后，英国国王理查德准备重新夺回耶路撒冷，但是他发动的围攻失败了，最后陷入了僵局。SC 完全再现了历史上这三场著名的战役。在第一场战役中，你服务于欧洲军团，占领耶路撒冷；在第二场战役中，你将服务于叙利亚的军队，把十字军战士赶出巴勒斯坦；而在第三场战役中，你掌管着理查德的军权，试图夺回耶路撒冷；接下来的第四、第五场战役则是关于贵族内部因一些小冲突而引发的战争。这一次，战场转移到了阿拉伯世界，而玩家将率领军队在沙漠干旱的气候下作战，同样仍要面对那坚固的城堡，所有的一切都将变得更加地艰难。

攻堅爲本

事实上，去年的 SH 乍看起来与《帝国时代 II》（Age of Empires II：The Age of Kings，后文简称 AOE II）颇为相似，在游戏中玩家必须首先照顾到各种生产任务，尽管你不用亲自指挥农民去砍树、打猎，但你却必须思考如何分配你手下的人去很好地完成各种资源收集，并对原始资源作进一步的加工处理。不过如果你曾经仔细玩过 SH 的话，那么你一定会发现，其实二者之间还是有一定



区别的，尤其是在战斗方面。AOE II 比较侧重于大规模集团作战，而 SH 则侧重于城堡攻坚战。尽管 SH 没有 AOE II 中那么多的士兵种类，也没有那么多的建筑奇观，这里有的只是云梯和令人激动的攻城场面，而这也恰恰正是游戏最大的乐趣所在。SC 很好的保留了前作中最精彩的部分，城堡攻坚战仍然是贯穿游戏的主题。游戏中的一切都是围绕城堡而展开的，无论你是攻方还是守方，你都必须要面对大批的敌军和那坚实的城墙。

虽然此次的资料片名称被定为了《要塞：十字军东征》，但游戏却将注意力集中在了理查德勇士与叙利亚国王的战役上，而不是通常意义上的"十字军东征"，不过这并不妨碍我们去享受游戏，因为那个大的历史背景以及地理环境才是最吸引人的地方。在游戏中，剧情战役由 50 个关卡所组成，在这场旷日持久的战争中，你将会完整体验那段极富传奇色彩的历史。游戏的基本玩法还与前作一样，玩家可以通过各种不同的训练设施培养出各种作战兵种，进而组成军团去攻打敌人的城堡。此次攻城的方法将更为丰富多彩，你既可以使用投石器、攻城车等装备正面硬攻，也可以通过放火、挖地道、炸城墙等其他手段从侧面达到破城的目的。



新兵新戰術

在兵种方面，除了前作中出现的骑士、弓箭手、围城技师、云梯兵等典型欧洲兵种外，此次游戏中还有大量新的战斗单位出现。新加入的阿拉伯军队拥有 8 个全新的军队和装备，其中不乏令人激动的新兵种，例如可以在不知不觉中制胜的暗杀者，命中率极高的马弓手等等。战术方面也有了大量的更新设计，你完全可以在建设要塞的时候为你的城堡外围挖掘一道壕沟之类的防护屏障。如果你的建设能力足够强，你还可以制造一些陷阱在城外对敌人进行坑杀。双方的军事单位也有了较大的变化。比如阿拉伯增加了剑术家，而法兰克王国则有了条顿骑士和维京战士。为了能够将时代战争的风格更加好地体现出来，当时很多有着浓厚民族韵味的武器也将在游戏中再现，投石机、便携弩炮、撞墙器和射石机等，而同时你也能亲自目睹这些武器的制造过程。

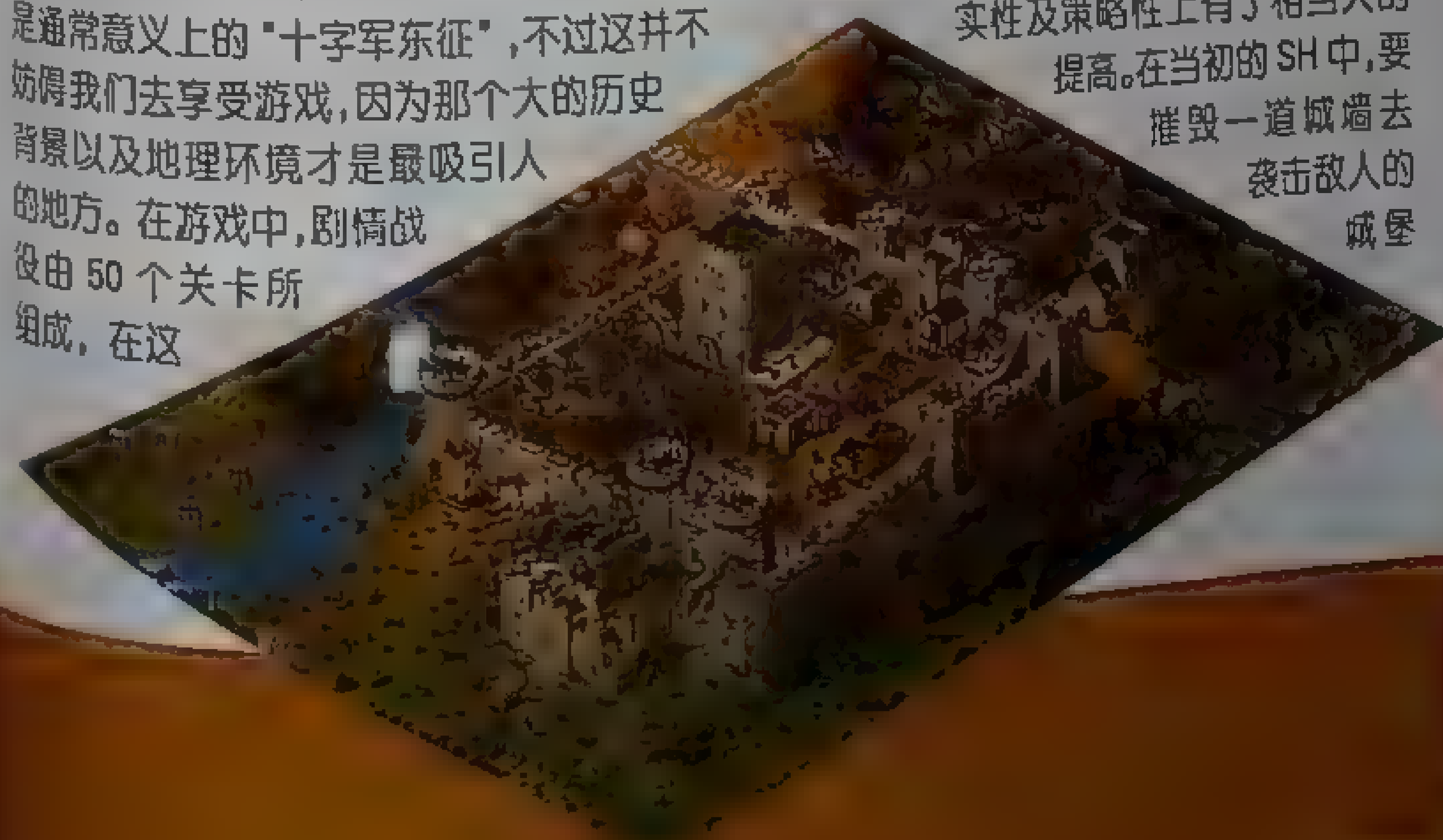
除了新加入的元素外，SC 还对游戏的系统进行了一定的改进，这些改进使游戏在真实性及策略性上有了相当大的提高。在当初的 SH 中，要摧毁一道城墙去袭击敌人的城堡



时，一般单位采取的方法就是笨拙的用镐子在城墙上不停地敲打，直到打出一个洞，然后大军才能蜂拥而入。但在此次的资料片里，你可以利用新加入的投火器使敌人的建筑物燃烧起火，这样不费吹灰之力就可以制敌取胜，此项改进也使游戏更加趋于真实。由于此次游戏的背景设定在中东地区的干旱沙漠，因此水和肥沃的土壤极为缺乏，水是重要的资源，靠近河流和小溪的绿洲也变得更加重要。在游戏里，绿洲是唯一可以放牧、种庄稼的沃土，所以你的敌人不但会袭击你的士兵，而且会对你拥有的绿地垂涎三尺。绿洲概念的加入无疑大大提高了游戏的策略性。此外，玩家还可以根据环境情况开启不同的战斗状态，例如遭遇战中可以使用前哨战状态，对敌人实行更加猛烈的打击，而这样的战术对攻击对方要塞地点时同样是非常有效的。

游戏不仅拥有庞大的单人战役，而且还拥有完整的多人联机模式，在多人联机模式中，游戏最多支持 8 人同时游戏，玩家既可以一对一单挑，也可组成同盟对抗他人；同时，前作中允许多玩家一同管理一座城堡的合作模式也被保留了下来。多种多样的对战模式不仅使游戏的可玩性得到了极大的加强，而且使游戏的耐玩度大大提高。只有在多人模式中，你才能体会到最大限度的游戏乐趣。

SH 这款以即时策略为主体，结合了模拟经营等诸多特色的游戏，曾经让我们对即时策略游戏有了更高的认识，而现在的这款 SC，不仅继承了前作的精华，而且将其发扬光大，对于每一个喜欢即时策略游戏的玩家来说，都是不可错过的精品，它使我们体会到了更多。■



Stronghold: Crusader

画像表现	■■■■	创意	■■■■
音乐音效	■■■■	简单性	■■■■□
操控	■■■■□		

出品公司：Firefly Studios
国内发行：天人互动
发行版本：中文版2CD/WinALL
游戏类型：策略|ST|
3D加速卡：D3D
3D声效卡：DS3D
多人游戏：支持
控制方式：键盘、鼠标
出品日期：2002.9/2002.1?：中文版
官方网站：crusader.godgames.com
最低配置：PII400/64MB 8MB显存 650MB硬盘
推荐配置：PIII500/128MB 32MB显存

★★★★

SCREAM FOR MORE

过山车大亨2 简体中文版

过山车大亨 II

重拾 1440 度的眩晕体验

文 / 叉拉非 Boo



优点：有人爱寻找刺激，所以过山车也一直流行，不过现实中，你永远也不可能制造出自己满意的旋转更多冲刺更大更疯狂的过山车来，但是在游戏里，一切都可以如你所愿。

缺点：游戏套用前作的内容太多，游戏方式略显陈旧，新增内容远远不够满足玩家追求新鲜感的要求。

创意与久负盛名的"模拟城市"系列相仿的《过山车大亨》，无疑在销量和口碑两方面都证实了这是一部优秀的模拟经营类游戏。单单从北美地区与《模拟人生》齐平的销售业绩，就足以证明这款以建造和经营大型游乐园为目的的游戏，受欢迎程度有多高。对于《过山车大亨》中只有发展迅速的大中城市才有机会乘坐的大型过山车设备，玩家显出了相当的兴趣，一时间网络上关于各式过山车或游乐场盛况的讨论比比皆是，每个热衷于管理游乐场的老板们都希望自己能够做的比其他人出色，拥有比别人更多的娱乐设施、资产和一群群的上帝。当然，一些极端的玩家也对建造违反常理的过山车大感兴趣，比方说让小车慢慢青云直上，然后在急速俯冲的中途突然逆时针狂转 1440 度，接着借加速度冲上三层楼高的缓坡，笔直的从断桥处飞向水池。很显然，Infogrames 并不介意某些调皮玩家的恶作剧，他们更希望为玩家创造无限的乐趣，《过山车大亨 II》的诞生也是很顺理成章的事。

过山车大亨2 改良与保留

对于《过山车大亨 II》，尽管游戏公司强调这是该系列的第二部作品而非资料片，但实际看来如果真的制作资料片也只可能是这个样子。当然，尽管一部分玩家抱怨二代同前作过分相似，仅增加了游乐设施种类和一套全新的任务而已，但对于几百万老玩家来说，只有保留原作的游戏核心，才能使他们不至于感到太过陌生，能够快速上手，并开始享受这个拥有熟悉的画面，相同的玩法，但却更加完善的过山车世界。至于刚刚开始接触这个游戏的玩家，则毫无疑问的能够从续作中体会到前作的乐趣。





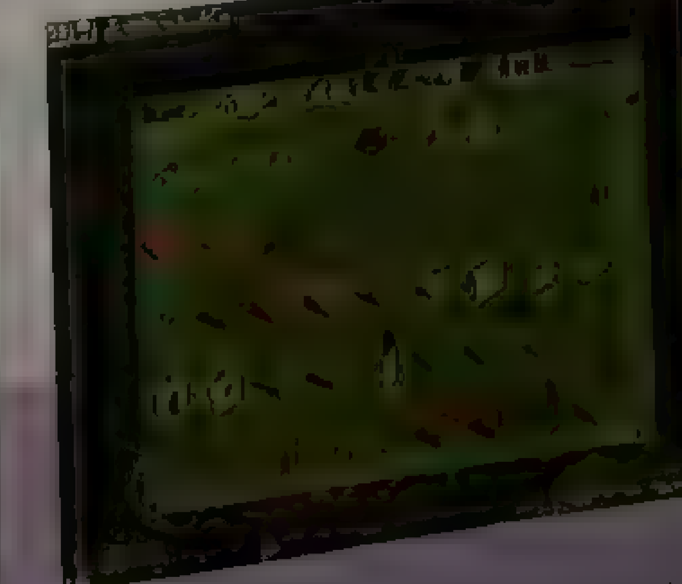
游戏中设计了 26 个任务关，每个都要消耗玩家不少的精力去完成，即使是前三个初学者关，也至少要 5、6 个小时。同大多数经营模拟游戏一样，每关开始玩家都要重复作一些相似的工作。在某些关中，游戏要求每月的门票收入至少要在 10000 美元以上，或是要求偿还银行贷款的同时建造一座价值不低于 500000 的游乐场，抑或要求建造 10 种不同的过山车，每个长度必须超过 3937 英尺，并且刺激程度超过 7 00 点。对于新手，达到这些要求可能蛮好玩的，但对于 fans 来说就多少有点滥调，好在明鉴的开发者允许玩家直接选择更具挑战的关卡，比如一个叫做"阿尔卑斯山冒险"的主题公园，地貌是冰雪覆盖的山脉，滑雪在这里显然要比过山车受欢迎，而在这里建过山车的任务就显得相当棘手了。最值得体验的，就是在 Six Flags（六旗魔幻山，美国拥有最高过山车的游乐场，位于阿拉斯加州）授权许可下模拟的"大冒险"和"魔山"游乐场地形图中，亲身体验建设这些真实世界中著名的游乐场的乐趣，并且可以亲自管理他们，实在是《过山车大亨 II》的一大诱人之处。

过山车大亨2 失望与惊喜

如果说这款续作有哪个叫人失望的地方，恐怕大量沿用一代的游乐设施，只对少量物品做了添加和改动，这一点在劫难逃。除了可使用的地图面积从 128x128 增至 256x256，二代中的新设施非常少，如魔毯、极速肥皂船、ATM 亭、主题盥洗室等等小玩意，对玩家很难有说服力。好在翻新了铁轨，并增加了几种新场景环境，如荒凉的西部沙漠、茂密的植物林和各种主题游乐场等等。以前未曾出现过的围墙和植被也给玩家带来不少惊喜，因为他们总算有更丰富的饰物来点缀自己的游乐场了。不过在玩家进行游戏一段时间后，就会发现游戏过程同设施一样缺乏新意，除了游戏选单更加浓缩精炼外，整个游戏的操作方式和公园的运作形式，没有任何的改变。在《过山车大亨 II》中，找不到新的可雇用的工作人员；没有新的进帐途径；没有其他的捣蛋鬼来游乐场捣乱；没有别的方式去清理惊吓过度的游客弄出的污秽物和垃圾。整个游戏依旧建立在一个默认的沙盒里，除非用编辑器自行修改。对一款模拟经营类游戏如此要求可能过分苛刻，但是对于一个成功游戏的续作，最克尽职守的当属真正令 fans 兴奋不已的《盟军敢死队 II》和《暗黑破坏神 II》。

目前的模拟经营游戏事实上除了题材不尽相同外，基本上都是走的一条套路，并且同系列的游戏间差别最大的是出品年份而非游戏本质。这一点从"模拟城市"系列的进化就可以看出来，而这次《过山车大亨 II》将传统发挥到了极致。首先作为续作，时隔三年的画面同一代几乎相同，好在游客和部分游乐设施变得更加生动活泼，而诸如阿尔卑斯山冒险中的雪原和城市废墟及沙漠地形，看上去更像是立体化了的雪和沙子的图板。虽然《过山车大亨 II》支持高分辨率，但是如果高于 800x600 的话，文字和菜单会小得难于辨认。至于声音效果，二代并没有做出明显改动，好在前作在这方面已足够出色。不过只要玩家的耳朵足够灵敏，在游戏过程中就会发觉《过山车大亨 II》中娱乐设施发出的音乐同游客的欢叫和嘈杂声更加真实，当然如果你认真玩过一代的话。





过山车大亨2 高手中的工具

《过山车大亨》中的关卡编辑器，一直深受玩家青睐，在二代中，自行编辑关卡功能依然予以保留，玩家可以创造出属于自己独一无二的游乐场。为了让玩家获得更大的自由度，开发者加入了两个新的编辑工具（包括升级过的关卡编辑器），最大限度挑战玩家的创造力。但是明显的这些关卡编辑有些束手束脚，无法编辑娱乐设施及场景，默认只有 6 个可选任务目标（并且要想完成这几个目标，所需的步骤无甚区别），起始资金的 10000 美元上限都使得关卡编辑器如同鸡肋。尽管这个工具不那么好用，但我们仍然无法脱离它去制作自己的关卡，玩家仍然要自定游乐场的尺寸和任务目标，然后储存关卡，试着运行一下刚刚建完的游乐设施，不满意的话再回头进行修改。尽管编辑一个独立的关卡十分麻烦，但好在没有金钱的问题令人头疼，除了建造，玩家几乎什么都不用担心。至于新加入的过山车编辑工具，倒是可以令玩家兴奋一下。这次玩家终于可以同设计师使用一样的手段来毫无限制的建造过山车，并且同样不会受到资金的限制。

最后值得一提的是经过天人互动与发行商商榷，《过山车大亨 II》的中英文两种版本将同期发售，可见其对中国市场的重视程度。尽管《过山车大亨 II》同一代过分的相似，除了玩过一代的玩家会讶异这 3 年来制作组都作了些什么外，大多数人还是会被这款曾经是最受欢迎的模拟经营游戏深深吸引的。原因很简单，你现在多久去一次游乐场？你所居住的城市拥有多大规模的娱乐器械？你拥有自己的游乐场么？只需要几个否定的答案就足以促使你进入《过山车大亨 II》，绞尽脑汁地建造各种叫人心惊肉跳的过山车，然后心满意足的看着满车的游客大呼小叫或是脸色铁青的场面吧。■

Roller Coaster Tycoon 2

图像表现	■■■■	创意	■■■■■
音乐音效	■■■	策略性	■■■■■
操控	■■■■		

出品公司：Infogrames
国内发行：天人互动
发行版本：中文版 1CD/WINAL
游戏类型：策略经营 EST
3D加速卡：D3D
3D声效卡：DS3D
多人游戏：不支持
控制方式：键盘 鼠标
出品日期：2002.11
官方网站：www.infogrames.com
最低配置：P 300/64M，6MB 显存 4 倍光驱
推荐配置：PII 450/128M，16MB 显存

★★★★



模拟人生:家有宠物

魅力无限的秘密

文/枫茗轩·轩大

优点：也许这并不算是个优点，养宠物在很多游戏里都曾经出现，但别忘了这是模拟人生，更大的社区、更多的商店以及可爱的宠物们，都将使你游戏中的生活变得更加真实。

缺点：这只是一个内容略微有所增加的游戏更新版本，但是却如前几款资料片一样，不能直接更新到旧有的游戏中去，玩家被迫拆毁以前的杰作而重新开始游戏，这不能不说是一大遗憾。

MAXIS 出品的《模拟人生》所获得的成功有些近乎神话，从其诞生之日起就成为北美游戏销售排行榜的座上宾，并长时间霸占榜首之位；三年多时间里出品的四个资料片（《美好生活》、《欢乐派对》、《燃情约会》和《我在休假》）全部卖了个"瓢满盆满"，就连《模拟人生豪华版》（包括《模拟人生》和《美好生活》）也大受欢迎，而紧接着，MAXIS 又推出了今年第三个"模拟人生"产品《家有宠物》……如此高速度高频率的推出系列作品，人们难免要怀疑 MAXIS 并不是 Blizzard 那样的唯美主义者，而是利用游戏热度不断炒作，就如同 3DO 发行的《英雄无敌历代记》那样，打的是 FANs 的主意。但，事实真是如此吗？

是真实游戏 还是游戏真实

如果你身边有一位钟情于《模拟人生》的玩家，每当新的资料片推出，他一定会去购买。而你对此大不以为然，你也许会疑问，为什么他会每天都对着同一个画面，控制着同样的人物，日复一日做着同样的家常琐事，里里外外张罗着，却又兴致勃勃不厌其烦呢？三年了，这种模拟普通人的生活，究竟乐在哪里呢？这样的疑问，我曾向一位好友发出过，可他并没有正面回答我，只是让我自己先玩玩看。而当我真正与《模拟人生》"亲密接触"后，答案很快自动浮现。

从三、四年前的游戏制作水平看，《模拟人生》的画面可以称之为"栩栩如生"——第一次将普通人的生活真实地展现在游戏中，很多玩家也是为了体验这一份视觉的真实而走进模拟的世界。最大的乐趣莫过于指挥着模拟人过日子——品位与现实予然不同的生活方式，虽然你在游戏中依然是个普通人，但是却有自主的选择，你可以选择出生时的模样，也可以建造梦想中的房子，甚至不用在工作变动上犹犹豫豫，更不用为学习发愁，随着时间流逝你的朋友将越来越多，你的生活也越来越舒适，甚至可以结婚生子，过最奢华的日子……当你功成名就时，你会说一声"太爽了！"。这就是游戏的意义，在现实生活中无法实现的事，你将在模拟现实的游戏中实现。



资料片中的秘密

然而，三年多的时间过去，游戏的画面品质露出衰老的迹象（事实上，笔者感觉《模拟人生》的画面水准已经渐渐落后于时代了），不断重复的音效也会使人感觉单调，而曾经令人新奇的模拟生活也逐渐乏味……但是为什么玩家对它的喜爱依然经久不衰呢？这秘密就在不断发售的《模拟人生》资料片中。

《模拟人生》刚刚推出时，玩家工作、学习之余只能和门前的"过客"谈天说地，再或是结婚生子，盖起宫殿一样的房子。第一部资料片《美好生活》，也仅仅是提高游戏画面质量，增添物品，谈不上什么真正意义的进步。但是从《欢乐派对》开始，模拟人的生活就变得更加真实——把亲朋好友拉到家里开个 PARTY，享受狂欢的乐趣；《燃情约会》则在居住区之外增添了购物、约会的市区，让玩家有了更新的体验；《我在休假》更是出现了让市民彻底摆脱工作压力的休闲胜地……新增的游戏元素，使得模拟人的世界更接近真实，因此给玩家带来的乐趣也是一波接一波的递增着，所以每当一个新资料片出现，《模拟人生》的玩家们就会迫不及待地再次投身其中，"体验真实"就是他们游戏的动力。由此可以看出，《模拟人生》资料片的发售绝对不是像一般游戏那样简单的任务扩充那么简单，事情上是对整个模拟世界的完善；再结合 MAXIS 即将发售的《模拟城市 4：新世界》中《模拟人生》市民可移居自己新建的城市的功能，我们不难发现 MAXIS 的最终目的是要创造一个完全仿真的世界，让玩家最终"迁居"这个模拟世界（好可怕呀——让人不禁想起了《骇客帝国》^_^）。

家有新宠 乐得解颐

那么《模拟人生》第五个资料片《家有宠物》又是如何进一步实现 MAXIS 的"野心"的呢？从游戏的名称我们就大致能够猜到了——没错，就是宠物！宠物对于欧美人来说就是他们生活的一部分，而在中国养鱼溜鸟也是一种悠闲方式——以往笔者也总觉着《模拟人生》中缺乏生气，当宠物出现时才明白其中的原因。

宠物不会与你争吵，不会向你提出非分的要求，而仅仅需要你闲暇之余的一点关心。可是当你孤单时，宠物会为你驱走寂寞；伤心时，宠物能慰籍你受创的心灵；而当你开心时，它也能与你分享……进入《家有宠物》，玩家可能会在自家后院中发现一些可怜的迷途小猫小狗，它们会好奇的东嗅嗅、西嗅嗅，显得既可怜又可爱。善心的市民自然会毫不犹豫的把它们带回屋子，饲养它们、照料它们，它们也会感激主人的善心与之玩耍、交朋友。

这些阿猫阿狗虽然不像市民一样需要财产以及拥有自己的兴趣，但是它们也都拥有自己独特的性格——或懒惰、或活泼，或友善、或好斗，或敏捷或迟钝……每一只宠物都是一个独一无二的个体。它们也有自己的食物、娱乐、社交、卫生状况等需求，玩家必须充满爱心的照料他们——如果玩家"虐待"（或不关心）自己的猫狗，它们可是会离家出走的呀！闲暇之余，玩家可以给自己的爱犬添置一个漂亮的项圈，或是从宠物商店给猫咪买上个小玩具，还可以训练它们各种技能，如捕猎、顺从、杂耍等，当他们学好这些技能之后，玩家不仅多了向朋友炫耀的"资本"，也可以因此去参加各种宠物比赛，让奖品为自己的展示柜增添新的纪念品！

除了意外获得之外，玩家可以去宠物收养中心领养小猫小狗，而在宠物商店还可以购买各种观赏鱼类、笼养小鸟以及蜥蜴（可是它们只能用来点缀家居，而不能像猫狗一样与人类交流）。爱犬每天会帮玩家取报纸，而猫咪则让房间摆脱苍蝇、蟑螂、老鼠、野兔的困扰。不过，《家有宠物》中所出现的动物并不都是人类的朋友，至少破坏庭院的浣熊就很让人懊恼——对于这些不请自来的家伙，我们有时还需要请求专业人士的帮助。

全新职业 精彩生活

宠物并不是《家有宠物》对《模拟人生》世界的唯一贡献，它还为这个世界带来了五大类新职业，让玩家可以在时装界、教育界、动物管理业以及餐饮业等五个行业大展拳脚；而且还为玩家进行更为广泛的社交活动准备了新型电话簿（通过它玩家可以很轻松地给某个家庭的任意成员拨打电话）；新增了家居、装饰物品以及 NPC 人物……当然就笔者认为这些仅仅是属于例行公事的内容增添，而事实上"园艺"才是该资料片的又一大创举。

在老城区购买些蔬菜种子，利用新的花园工具开始"种瓜得瓜，种豆得豆"的劳动。市民们可以享受到农业劳动的乐趣，种植胡萝卜、莴苣和各种农作物。勤劳的人更可以用自己的双手养活自己——收获的瓜果即可以储藏在家中的储藏库中，也可以拿到市场上变卖！

与以往的《模拟人生》相比，《家有宠物》还提供了更为广阔的社区空间，游戏增加了 5 个全新的社区和 15 个新的住宅区。在市区中提供了更多的场所，如宠物店、咖啡店、市场等。而在住宅区中则为市民们提供了从低到高不同等级的住宅。其中即有高贵典雅的法式建筑，也有轻松宁静的英式乡村别墅，还有最普通的公寓式住宅，以满足不同人士的不同需求。可以说，《家有宠物》中的模拟市民是生活空间最为宽松的市民了。

MAXIS 又一次通过《家有宠物》为玩家带来了意想不到的快乐，那么模拟人生下一次又会为我们带来什么呢？无论疑问还是期望，至少有一点是肯定的，那就是"模拟世界"会更加的真实！■



The Sims Unleashed

图像表现	■■■■	创意	■■■■
音乐音效	■■■	耐玩性	■■■■
操控	■■■■		

出品公司：Maxis	3D声效卡：不支持
国内发行：美国艺电	多人游戏：不支持
发行版本：1CD/WINALL	控制方式：鼠标
游戏类型：策略经营SST	出品日期：2002.11
3D加速卡：不支持	官方网站：http://www.thesims.com

最低配置：PII 250/64M 8M 显卡
推荐配置：PIII450/128M 16M 显卡

★★★★



优点：战斗系统很有特色，音乐水准一流

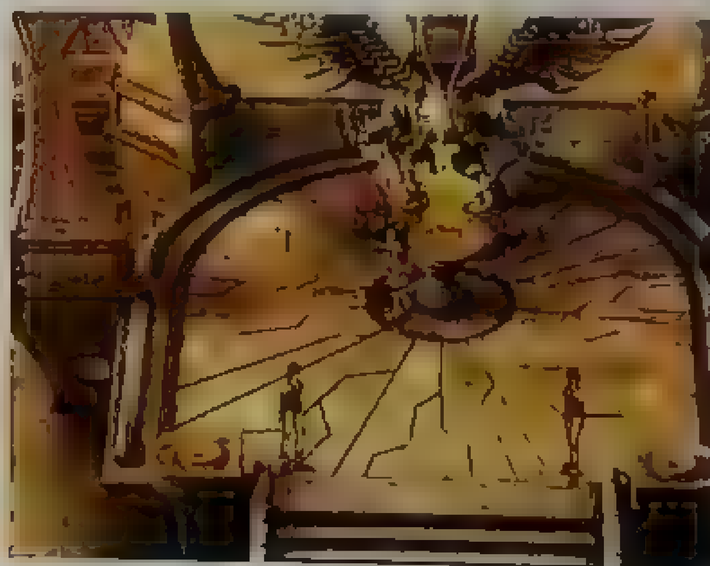
缺点：剧本太短，情节被人为斩断，画面粗糙，频繁换盘教人难以忍受

第七封印·魔神苏醒

The Seventh Seal

尚未结束的游戏连续剧……

在我们等待得都快忘记它的存在的时候，《第七封印·魔神苏醒》终于以 39 元的低价格摆到了货架上。这款被赋予了无数美丽的广告宣传词——诸如"著名作家纳兰真的同名作品改编"，"媲美 PS2 的过场动画"，还有"在 E3 大展上的倍受瞩目"等等——的《第七封印》，终于装到了我的硬盘里。当我完成游戏之后，看着电脑桌上被拆开的包装盒，觉得它的优点和缺点竟都这样令我印象深刻。



令人愤怒的腰斩剧情

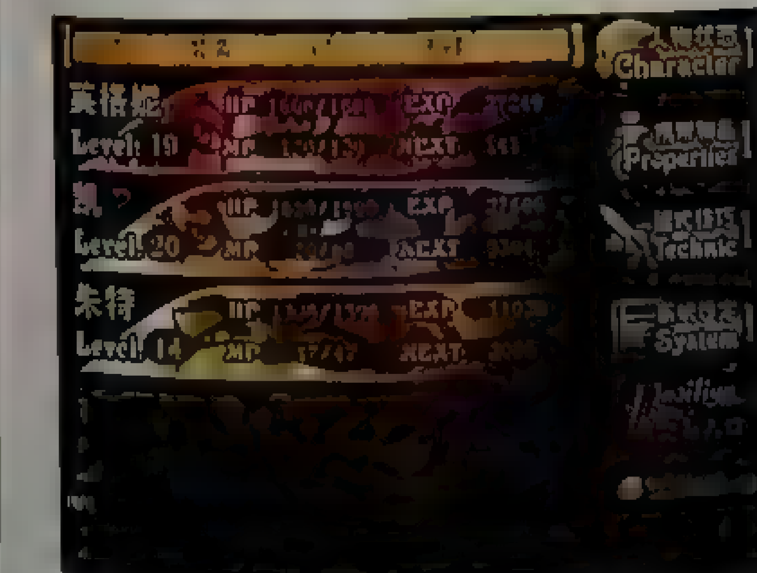
众所周知，《第七封印》改编自纳兰真的同名小说，讲述的是一个地、火、风、水几种基本元素皆受到封印的世界——"呼荷世界"里发生的故事。在传说中的魔王复活后，世界遭受到扭曲的能量冲击，牵扯出一段一万八千年前的勇士除魔传说，以及能量被封印的真正原因。剧情很有接近超级大作"最终幻想"的意思，世界观和人物都是来自一个近似于现实社会的虚幻世界。

凭心而论，小说本身还是很吸引人的，但游戏剧本却无法达到这样的境界，因为游戏中的情节竟然还不到小说全本的五分之一！主角火精灵的长老英格尼战胜了火之守护兽后，一切就 GAME OVER 了，小说中的那种多大精灵并存的世界大家一点也没见到，从头到尾只有火精灵和风精灵露面，另外的几种精灵根本就没出现。

明眼人一看，就知道开发商在买的是什么药，不就是为了出续作做准备吗？一款游戏的剧情，分成 N 个游戏来作，不是更划算吗？商家的精明真是让我佩服，难道这样短的剧情就是需要 5CD 才能装下的游戏吗？个人认为，所谓续作的成功，是建立在前作广受欢迎的基础上的，如果玩家对生生被"腰斩"的前作已怀不满，下次还会有多少人愿意再花钱来买一款"连续剧"式的续作呢？顺便一提，台湾另一家小有名气的游戏公司的产品《XX之歌》也是如此，笔者认为，如此这般比炒冷饭的做法还要让人反感，实在是不足取的运作手法。

战斗系统让人眼前一亮

一直被报道称之为游戏招牌的战斗系统，果然让玩惯了你来我往式的 RPG 战斗的玩家眼前为之一亮。当初制作小组在游戏的初始设定时，就希望能将 TV Game 里那种独特顺畅的战斗带入第七封印，所以特别设计了一套独特的连续技系统。在个人的连续技部份，玩家可



将自己的每个独立招式串连成一组连续技，在攻与防之间，如果玩家能够搭配得当，觑中敌方防守漏洞，就能让敌人在无防备的状态下连续遭到重创；另一种则在于增加我方队员攻击时的互动性，玩家能够将两个角色的连续技再串成一连续攻击，这就是角色之间可以互相合作的"Party Technic"（团队技，简称 P.T.）。完全创新的"Combo System"将原本单纯的攻击招式和魔法指令加以组合成为"Combo Technic"（组合技，简称 C.T.）。这些 DIY 出来的招式，不但可以重创敌人，还能由玩家自己为招数命名，大大增加了游戏中的成就感，用独创的"天马流星拳"或是"八稚女"痛击敌人时，感觉还是相当良好的。

画面之弱与配乐之强

游戏画面实在与作品本身的知名度不配。名为"3D"的人物和 2D 没什么区别，而且又小又模糊，和场景完全不搭调。场景颜色的搭配的使我眼晕，粗糙的画面让人觉得这不可能是一款拥有近四年制作期的"大作"，难道制作者在这四年里把精力都投入到了游戏的战斗设定上？要不是笔者强忍着看到了战斗画面，差点就把《第七封印》



直接 DELTREE 了。

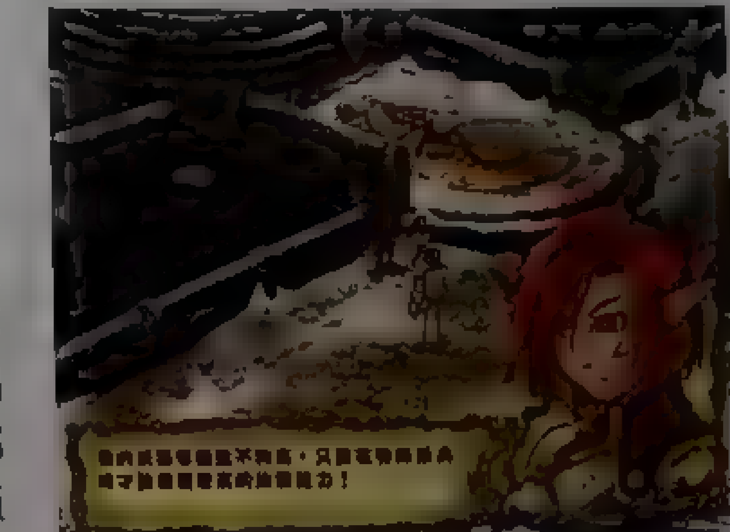
战斗画面略好一些，虽不非常华丽，倒也过得去，必杀技效果有震撼力，魔法画面也还中规中矩。另外，角色使用连续技攻击敌人的时候，屏幕的右上方会有连击数的计算，感觉像在玩格斗游戏。

与画面粗糙形成鲜明对比的是音乐表现的出色。除了邀请台湾知名的音乐工作室 ADM 以外，开发商更是远赴日本，礼聘著名的 TV Game 音乐制作人光田康典加盟配乐，TV Game 上鼎鼎大名的《超时空之钥》、《异域神兵》、《复活邪神》等配乐都是出自他的手笔。游戏音乐是光田独特专长的民族风和幻想乐曲，勾勒出《第七封印》充满异世界情调的风格和幻想空间的意境。中文主题曲亦非常动听。



加密为谁而加？

在游戏系统方面最让我无法忍受的问题就是频繁的换盘。为了防止盗版，《第七封印》在安装盘 1 里加入了认证，这本来无可厚非，但每次进入游戏的时候，都需要玩家先放进安装盘 1 后，才能进入游戏，而进入游戏后又需要玩家放进游戏盘 1 才能开始游戏，为什么不能直接把加密程序与游戏盘 1 结合起来呢？相反，据说某些盗



版盘玩家就没有这样的烦恼，这可真是对加密的巨大讽刺啊！

在其他的细节上，《第七封印》最大的优点是汲取众家之长为我用。时下 RPG 流行的武器合成系统，镶嵌宝石功能等，都出现在游戏中。此外，在游戏中的炎城里除了有各式各样的购物商店、休息酒吧外，还拥有着一座花样齐全的豪华赌城，既有豪华的俄罗斯轮盘赌，也有有趣的乐透彩小游戏。除了练功打怪外，玩家又多了一条赚取丰厚的金钱的渠道，运气好的话还能得到特殊的道具或装备，大大增加了冒险之外的乐趣。这些设计颇得日本 RPG 的真传。

总的来说，从选题上来看，《第七封印》拥有成为一款真正大作的潜质，但是现在的表现恐怕只能使它得到一个普通的得分。开发商腰斩剧情，为"续集"打算的"远见"实际上只是一种"短见"。而如果说前者是战略上的失败的话，画面的不足就是战术上的失败，画面是玩家看到游戏的第一个印象，假若这个印象糟糕的话，其他方面再多的优点都是难以弥补的，从这一点来说，真为《第七封印》感到不值呢。■



第七封印·魔神苏醒

图像表现 ■■■
音乐音效 ■■■■□
操控 ■■■
创意 ■■■■□
故事性 ■■■

出品公司：智冠电子
国内发行：智冠电子
发行版本：中文版5CD/WinALL
游戏类型：角色扮演（RPG）
3D加速卡：不支持
3D声效卡：不支持
多人游戏：不支持
控制方式：手柄 键盘 鼠标
出品日期：2002.10
官方网站：

最低配置：PⅡ500/128MB，16MB显存，4速光驱，2.9G硬盘
推荐配置：PⅢ800/256MB

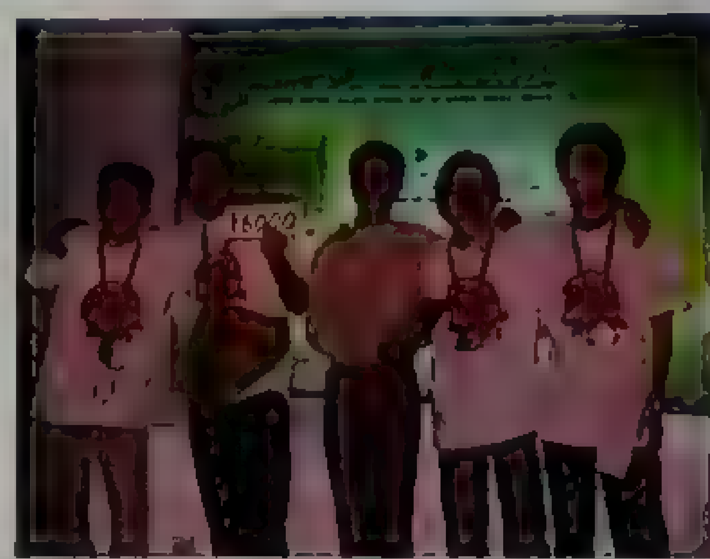
网游月记

网游的冬天不太冷

季节的交替越来越让人搞不懂，同样的衣服，昨天还提着外套坐公交车，今天竟被冻的直打牙颤。路过上海徐家汇广场，却见硕大的流星蝴蝶剑招牌下挤满了人，才猛然想起今天该是流星蝴蝶剑的总决赛。刚想挤上前去凑个热闹，听得边上一长者长叹曰：“这年头……连个游戏都搞这么大排场。”回想前两年，出个新游戏顶多在杂志上宣传一番，事到如今，看着网游界越来越多的线上线下活动，忍不住也说了一声：“这年头……”

昆泉国际10月26日正式推出线上格斗游戏《流星蝴蝶剑.net》，首卖会兼首轮“流星蝴蝶高校挑战赛”也于北京网图网城举行。据悉，本次挑战赛将巡回全国各大高等院校，并且设立了高达50万元的奖金！北京方面，最后由北京科技大学代表队获得了最后胜利，轻取5000元奖金。而11月15日晚，在上海美罗城门口举行的“流星蝴蝶剑net之热战深秋总决赛”在一番激烈的拼杀后，最后冠军被“东方不败队”獲获。本次比赛中，“大茂队”的两名女队员表现异常神勇，在首场比赛中以干净利落的3.0击败了对手，最后虽然未能夺冠，却说明了现代的电子竞技并不只是男生们的天下，MM们也能撑起属于自己的“半边天”。

为期1个月有余的“疯狂坦克大赛”，四川赛区的比赛，经过11月9日、10日的紧张火拼之后终于尘埃落定。比赛现场的气氛之热烈、战队水平之高，让主办方天府热线和上海盛大所



料不及！经过两天鏖战，最终由“往日情怀2”战队获得了第一名。获奖的队员们激动的拥抱成一团，接受了上海盛大和天府热线共同发出的奖金和奖牌。11月16日，四川的赛事刚告一段落，在上海百脑汇电脑城举行的“上海擂台赛”又打响了。自从“上海擂台赛”的消息传开后，上百名玩家在第一时间内提交了报名表，更有玩家从湖北、江苏等地赶来参赛。看来，摆脱了繁琐的练级，给了玩家一个可以公平竞争的世界的《疯狂坦克Ⅱ》，得到了玩家们的绝对认可。可见，玩家们还是喜欢轻松的游戏的。

创驰软件可谓是11月线上活动最大的赢家，他开创了一个游戏代理商的先河，在10月17日同171713联合举办了“谁是你的秋香？”评选活动。派专人赴韩国挑选出7款形式内容各异的韩国网游，由大陆玩家投票来评选出一款自己喜欢的作品。这不能不让人佩服他们的创意，既然不能够决定玩家到底喜欢什么，何不如让玩家自己决定呢？经过一周的时间，众多玩家的积极参与最终帮助创驰决定了他们代理的游戏产品——由韩国inix开发的《Project Shin-ru》（神泪），它以领先第二名《破天一剑》近7000票的绝对优势脱颖而出。10月30日，创驰与inix正式签约，“娶”回了玩家心目中的“秋香姐”。

活动过后，我们来关心一下近期将要问世的新网游。11月的网游界可谓大作连连，看来各家代理公司都瞄准的寒假这个线下活动的黄金时间，新游戏纷纷在年底出台。可以预料2002年底，国内的网络游戏又迈向了一个新的高峰。

首先说说创驰软件代理的《神泪》。笔者亲自去到韩国服务器体验了一番，感觉游戏画面在同类中算是中上的，唯一不足的是新手的走路动作略显呆滞，而当穿上了装备后，感觉就好



很多。《神泪》的职业系统跟《遗忘传说》类似，新人无法穿着任何武器防具，必须完成就职之后才能拥有职业装备。游戏最特别的一点是，你可以随意去商店花钱换掉身上的器官！给人的感觉，像是在操控一个机器人，而不是活生生的人。说到机器人，《神泪》中最大的卖点正是大型机器，在人物70级之后，完成驾驶任务可学得驾驶技能，之后你就可以驾驶那些以前只能在日本卡通片里才能见到的，类似高达那样的大型机器人！而且，机器人身上的零件也可以完全根据你的喜好来随意更换。这个设计，真是太酷了！

由天人互动代理的中世纪龙与地下城背景的网络游戏《魔剑》，终于在11月4日揭开了朦胧的面纱，这无疑对广大的AD&D迷来说是一剂兴奋剂。由于这次的内测帐号一共才放出200个，所以显得特别稀有，笔者有幸得到了一个，当了回先吃螃蟹的人。《魔剑》的3D画面做的不错，采用了欧美一贯的自由3D视角，可以上下左右全方位的观察场景地形，不过这对系统配置的要求很高，属于吃显卡的“贵族”游戏了。因为游戏画面中不会出现任何的死角，而且场景地图超大，所以笔者就有了旅游的念头，不过刚走不远就遇到了强力的怪物，看看那吓人的样子，旅行还是等高级后再说吧。关于《魔剑》的玩法，说实话刚一开始真是很不能适应，地图太大了，找个怪都要找上半天！后来发现，这个游戏是要和人一起组队才可以练得更快，



而且跟不同职业种族的人组队，会得到不同的效果。游戏的种族和职业系统是笔者最满意的地方，有10个形象属性各异的种族供玩家选择，除了基本的4种职业外，10级后可以转职的职业更多达18种，每种职业都有专属的技能树，也就是说，人物变化将是多种多样的。相信这次《魔剑》的出鞘，无疑对迟迟未出的EQ是一大打击。

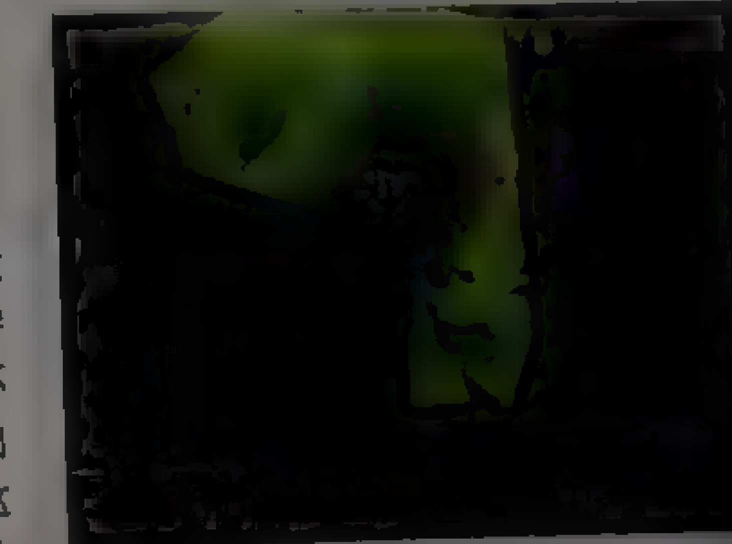
12月对金山公司来说，也是意义不同的一月，他们的《剑侠情缘ONLINE》，也即将问世。对于一直以单机游戏为主的西山居来说，这次开发剑侠网络版无疑是一次挑战——不仅仅是单机向网络转型的挑战，更是代表国产游戏向韩国网络游戏的一次挑战，它能否在如此众多的网络游戏大潮中跃上潮头？我们拭目以待！游戏的背景依然以南宋末年的抗金为主线，整个世界由三大阵营，十大门派，五大系别组成。正、邪和亦正亦邪三大阵营，多年来纷争不断，但似乎谁也没占到太大的便宜。玩家可随意加入任一阵营，与另两个阵营处于敌对。游戏中设置了许多武林门派，但是并不一定非要加入门派才能学得该派的武功，在十大门派之外，还有若干隐居于深山小岛等处的世外高人，如果玩家的机缘够深，得其指点一二，也会受用无穷。按照中国五行系统设计的五大技能系之间相生相克，每大系都有30种技能，各具特色，共150种！但玩家只能挑选一个系的技能学习，选定之就不能更改。通过以上的设定，一个精彩纷呈的武侠世界也随之诞生，玩家可以随心所欲的扮演自己喜欢的角色，做官、做匪、为正、为邪、精忠报国还是卖国求荣，都可以发挥得淋漓尽致，相信在这个乱世中，玩家的表现欲一定能得到充分的满足。


剑侠情缘ONLINE

一直在全力打造最新网络游戏《新西游记》的卓越数码，11月也发布了这款游戏的更新消息，公开了游戏中的“百变炼妖”功能。在游戏中，有两种宝物——宝葫芦和羊脂瓶，可以帮助玩家捉妖除鬼，而且还可以炼制鬼怪为玩家所用。在你打败妖怪之后，可以收集这些妖怪的三魂七魄，放入上述宝物中炼制，化妖气为符咒，成为你战斗中克敌制胜的法宝。符咒分两种，一种是用宝葫芦炼成的天字符咒，一种是羊脂瓶炼成的地字符咒。不过，炼出的符咒的功效多种多样，可大可小，能否炼出一张强力符咒那就要看玩家的造化了。

作为国产社区类网游，提起“可乐吧”的名字大家可能不觉陌生，不过一说《奇域》又感觉好象是两个不同的游戏，其实它们是同一款游戏。笔者最近才了解到，开发《奇域》的团队不足10人，可是他们却在短短的1年内，制作出了高达10万用户群的在线棋牌类游戏，并在这一基础上开发了大型网络游戏社区《奇域》，这不能不令人惊讶！目前，《奇域》将更新职业系统，将原有职业划分成3大系：狩猎战斗类、生产经营类、娱乐赛事类。狩猎战斗类中的武士是新增职业，拥有超强的物理防御力和攻击力；魔法师拥有全新的形象；枪客则是台球手职业的进化。而生产经营类则包括果农、花农、工匠、商人等等，这些职业可以通过经营果园或铁匠铺赚钱，努力修炼技艺，成为一代宗师。大宗师的工匠能打出绝世装备，还能在装备上刻上自己的名字！再有就是物品系统的改进，这将是一次革命，新的物品将会附带上不同的特效和属性，通过特效和属性的组合将会产生几十万种新物品，大家可以通过打怪或工匠制作组合出来，而商店里只卖最普通的武器。当然，属性越特别的装备就越稀有。

在国内游戏鏖战的同时，韩国的网游世界也趋向火热，最受注目的是《W.Y.D》的公开测试。参加过“谁是你的秋香？”活动的玩家，对《W.Y.D》一定不会陌生。W.Y.D的全称是“With You Destiny”（追寻你的命运），体验生命的喜怒哀乐而不必担心生命的消逝，自己的命运由自己把握，这正是《W.Y.D》所希望传达的含义。《W.Y.D》的背景建立在西方的神魔神话中，职业技能相当丰富，更有可以媲美EQ的任务系统，但这还不是笔者最关心的。《W.Y.D》最大的特色是其画面，如果我们把《传奇》、《奇迹》等2D/3D叠用的网络游戏称为第一代3D网游，把《无尽的任务》、《科洛斯》等虽引入全3D概念但画面较粗糙的游戏称为第二代3D网游，那么《W.Y.D》就应该与开发中的《天堂Ⅱ》和《无尽的任务Ⅱ》一同被并称为第三代网络游戏。其特点是游戏中的所有场景、建筑物和人物均为3D构造，游戏视角可自由缩放，且无论视角如何缩放，均不影响画面品质。你可以把镜头推近至角色的半身特写，也可以拉远至整个场景，让你真实地体验到一个全3D的生活空间。可以说，JoyImpact公司耗时两年自主开发的这套3D引擎所营造出的现场感，目前还没有哪款已在国内发行或测试的游戏能



够比拟，它在3D技术方面的优势的确非常明显。据上海一知情人士透露，目前包括上海盛大、中国网通、中国联通、中国电信在内的国内近十家大型游戏公司和电信公司都在同Joyimpact公司进行接触，相信《W.Y.D》登陆国内指日可待。

上期登出的传奇私服外泄事件，或许很多朋友还记忆犹新，在盛大11月1日召开新闻发布会之后，此事终于有了下文。

盛大在发布会上坚决打击私服以维护知识产权的决心，韩国方面和国内相关部门也发表了看法，并动用了法律武器来维护知识产权及网络游戏的经营秩序。但是截止11月中，部分地区网吧的《传奇》私服，依然开展得如火如荼，看来事态也只能控制在不扩散的范围之内了。对于私服兴起，盛大也并非毫无责任。论坛上抱怨盛大篡改数据，致使物品出现率过低的文章随处可见，被盗号之后却无处申冤的玩家也不在少数。有些玩家认为付了费，却没有得到





应有的服务与相应的游戏环境，于是放弃了官方帐号，转而投向免费私服。也许，月费并不是主要的矛盾，传奇点卡的费用对绝大多数玩家而言，都在可接受的范围内，但是对于某些对《传奇》怀有异议的玩家来说，免费午餐的吸引力会更大些。当然，打击私服，维护知识产权是必须的，但是，希望通过这次事件，或许能为盛大，为《传奇》，也为其他正在运营的网游敲响警钟。

另外值得一提的是，《奇迹》尚未收费，却发生了流传出多款收费外挂的事件！虽然九城方面的打击力度也很猛烈，坚决封杀不在话下，并且与警方合作查抄非法《奇迹》收费外挂。但是，导致这样明目张胆的发放收费外挂的行为发生，而且使用者也不在少数，这些都很能说明一个问题——中国的玩家太过在意自己的私利了，这种不成熟的游戏态度，也很容易被利欲熏心者所利用。

而笔者在韩服玩《神泪》的时候，还遇到的一件事，也令笔者为身为一名中国网游玩家而汗颜。11 月中，一个转载自韩国论坛，名为“请封掉中国玩家 IP”的帖子张贴在了 17173、骄阳游戏网、1T1T、天使在线等各大网游论坛中。贴子的大致内容是，韩国《神泪》第三服务器中的中国玩家过多，虽然这本不算什么，但是某些中国玩家的素质实在不高，练功抢怪不说，在交流不畅的环境下，更用粗俗的英语谩骂对方。不久之后，韩方采取行动，封锁掉了中国玩家申请的 IP。笔者的主 ID 也在第三服务器，所以也未能幸免。此事就此在国内网游玩家群中，掀起了轩然大波。有人指责韩国人有民族狭隘性，有人则检讨中国玩家中确有素质低下者的存在，总之是各执一说，而笔者比较认同后一种看法。目前中国的网游环境并不是十分成熟，外挂、恶意 PK 在各网络游戏中更是屡见不鲜。

我们暂且不论上述帖子的真实性，和其中一些夸大与攻击性的语句，单说韩国《神泪》第三服务器中的事实。笔者所见所闻，的确是中国人占大多数，走到哪都能看见 xxchina，chinaxxx 之类的 ID，甚至成了区分中国玩家与韩国玩家的一种方法。由于笔者是本着测试游戏的意图登陆韩服，不论韩国人中国人都交流的甚少，所以辱骂之类的说话未曾目睹，不做评论，倒是练功时抢怪却时有遇到。人比较多的时候，常有些玩家跑上前抢怪打。不得不承认，国人在其间占了绝大多数。令人哭笑不得的是，有一部分抢完了怪，还用拼音说到：“ni hao， yi qi lian gong hao ma ?”这也许只能说，中国的网游玩家们都还不够成熟吧。

玩游戏，总会遇见一些个被称为“垃圾”的玩家。笔者不喜欢用这个词，就算这个人真的很差劲。交易欺骗、恶意 pk、污言秽语、抢夺他人财物、盗用他人 ID 等等，这些国外网游玩家未曾想过做过的事，在国内的网游中时常发生。且不说中国网络游戏大环境如何的不成熟，单说这些玩家的自我约束力和羞耻观念，就很成问题。是我们的教育水平还不达标吗？是我们的法制规范还不够有力吗？其实这些都只是一方面，最大的问题是，我们忽略了对目前上网人群的年龄层、文化层做细致的区分，忘记了除了成年人之外，还有大量年龄偏低的中小学生在接触网络，他们尚不懂得何谓道德规范，何谓自我约束，他们很容易将网络这个大环境，误解为一个可以肆意发泄的运动场，这其中，也不乏个别成年人“言传身教”式的误导。可能，中国的网络发展早已把网络意识教育远远的甩在了后面。

随着互连网的发展，中国玩家去国外的服务器玩国内还未代理的网游，这已经成为一种趋势。笔者想要说的是，网游的虚拟世界，也是一个社会，也有无行的道德准则，希望在国外服务器玩网游的玩家们，能够严于自律，因为你代表的不仅仅是你自己，更代表了一个国家整体的形象，告诫广大的中国玩家，请自觉约束你自己行为！■

编后语：

最初办这个月记小栏目，其实只是想讲述石子近阶段玩网游的一些所见所闻，随便的呓语几句也就罢了，但是后来被教导说“家游”的风格一贯严肃谨慎，呓语之事只能茶余饭后……于是，这里就成了报导新闻活动及各种游戏消息的综合平台，也有很多时候会发表些小感慨，但是我依然感觉那远远不足以说明每月的网游世界里的惊天动地。

写这个月记，首先要感谢我的弟弟，最初是他和我一起找资料，然后整理给我，我再进行编辑加工，两个人，共同完成一份作品。后来因为弟弟也有工作，也很忙，所以合作的对象也就换成了逆蜂，他身处上海，所以我们的视野也从北京扩大到了上海……呵呵，大家应该有发现这两月上海方面的活动多了起来。

不过，石子也因为合作对象的更换而想到了一件事，既然我们的网游玩家分布在各处，那眼界也必然会有不同，这个小栏目里也不应该只有石子等人的月记体验，如果各位看官愿意，也可以动动笔，发掘一些什身边的网游新闻和事件，为网游月记提供更丰富的线索。呵呵，既然网络是互动的，那么这个小栏目就更需要大家来充实。如果你有某些网游的新闻、如果你亲自目睹了某款网游的现场活动，如果你对某个网游深有体会，欢迎投稿给“网游月记”栏目，我们的宗旨是，以精练简短的语言叙述你身边发生的网游琐事。石子信箱：guyan@fcgm.com.cn，我会在这里等待大家的积极参与！

呵呵，利用这个本来应该放广告的空间，说了这些题外话，也不知道这个“馊”主意是不是可以顺利实施。不过石子每月依然会及时地为大家奉上月记一篇，从春天到冬天，希望网游月记可以令大家满意。

——石子 2002 11

中国网游产业调查投票阶段圆满结束，参加人数突破 26 万

历时两个月的中国网游产业调查，投票阶段在 2002 年 11 月 10 日圆满结束。据国际数据集团 IDC 公布的截至日期进行分析报告的有效投票数据（指完整填写身份证或军官证者），总计 264,929 人。

短短两个月的调查，得到了全国各专业媒体、大众媒体、网络游戏运营商和全国上千万的网络游戏玩家的大力支持，并且其结果也远远超出主办方所预期的 10-15 万的投票数据。这充分表明了，中国网络游戏产业无限的生命力和广阔的市场。

2002 年 8 月，中国网游产业调查正式启动，全球著名的市场咨询和顾问机构——国际数据集团 IDC 正式签约成为本次数据分析机构。

2002 年 9 月 11 日，主办单位和国际数据集团 IDC 结合国际调查业经验和中国网络游戏产业经验，发布 2002 年中国网游产业调查问卷。

2002 年 9 月 12 日，活动官方网站 www.gnnio.net 开通。

2002 年 9 月下旬，国内主流 IT 媒体《电脑报》整版刊登全部调查问卷，国内另两家网络游戏主流报纸《大众网络报》、《电脑商情报游戏天地》及两家大众媒体《中国青年报》、《成都商报》都同期刊出调查问卷。

2002 年 10 月上旬，国内专业游戏杂志《家用电脑与游戏》、《软件与光盘》、《电脑游戏攻略》、《网络游戏秘笈》、《网络游戏世界》、《计算机与生活》、《互动软件》、《游戏世界》、《电脑游戏新干线》等，均刊出调查问卷，同时，几乎国内所有网络游戏运营商，网络游戏资讯网站均在首页位置放置了调查 logo。

2002 年 11 月，国内最大网络媒体新浪网主办方之一，也加入调查活动并开始广泛宣传。

2002 年 11 月上旬，主办方动员了超过 100 人对传统信件和传真投票进行录入统计，历时 5 天。

2002 年 11 月 10 日，所有投票截止，IDC 开始为期一个月的数据建模和分析工作。

预计将于 12 月中旬揭晓本次调查的结果，以及积极参与的广大网游玩家的幸运大奖。再次感谢所有积极参加本次调查的媒体、协办商和玩家们！

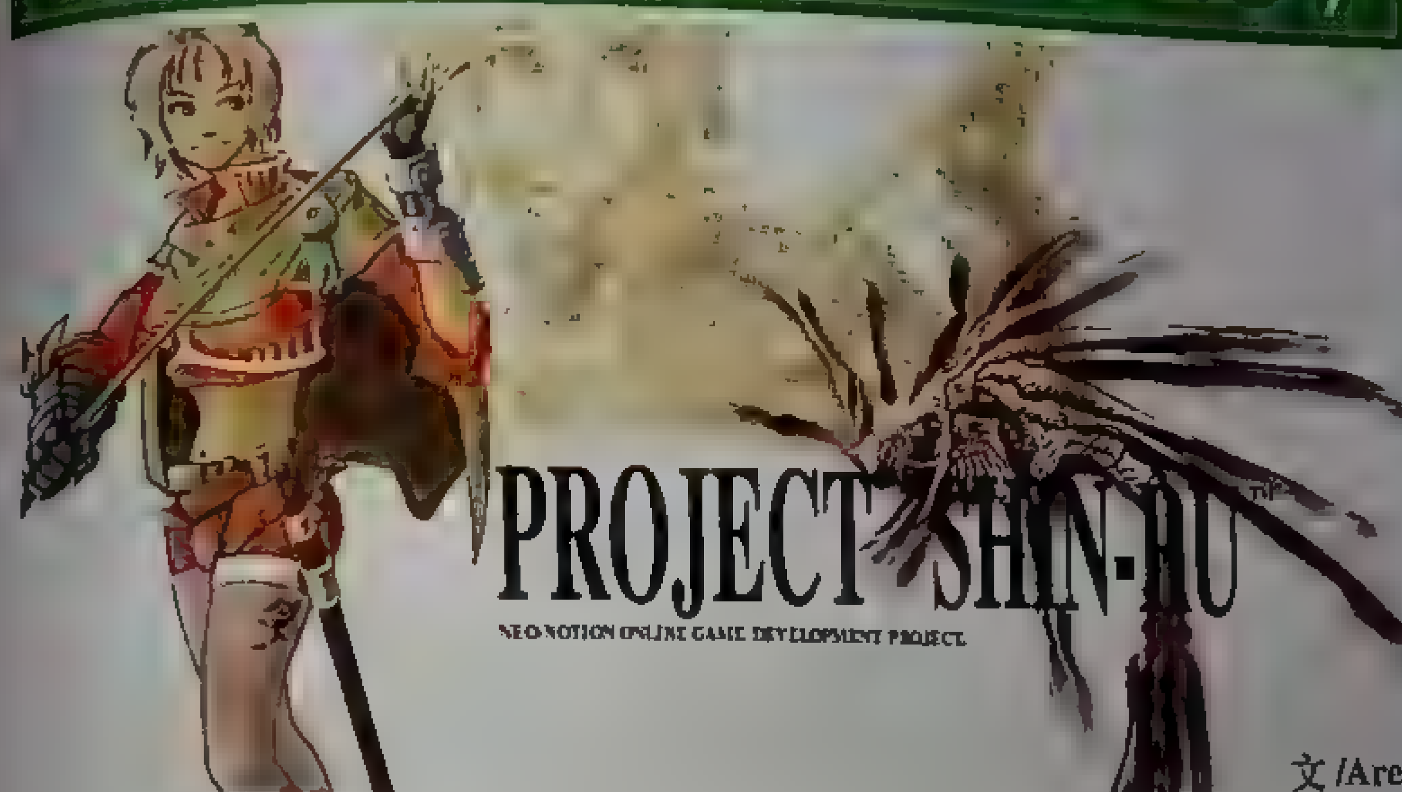
官方主页

[illegible]
http://www.ccgame.com.cn
魔剑
http://www.shadowbane.com.cn
[illegible]
http://www.kele8.com
剑侠情缘III
http://www.jxqyonline.net/
新西游记
http://www.x-mud.com/xyj
W.Y.D
http://www.wydonline.co.kr
Roomz
http://www.roomz.co.kr

B

■名称 Project Shin-Ru
■类型 多人角色扮演[RPG]
■制作 NIX SOFT
■代理 待定
■上市 未定
■版本 中文

神泪（PROJECT SHIN-RU）



文 /Ares

这是一个大杂烩，应有尽有，就怕你想不到。长久以来，韩国网络游戏占领着国内网络游戏市场的大半江山，无数玩家沉迷其中，可是就其游戏品质而言，千篇一律、结构单一恐怕是最大的问题。大部分网游的内容除了 PK 还是 PK，再也找不出还有什么值得一玩的内容，长时间下来，好像没有一款游戏能真正留住玩家。而对于这款同样来自韩国的新网游《神泪》，我们不敢保证它能变革什么，但是从它所作的努力来看，或许可以改变一些我们不曾留意到的东西。

《神泪》是 1998 年开始研发，2002 年 3 月开始在韩国公开测试的一款 3D 网络游戏。它在游戏性、时间和空间上，都有很大的自由度。游戏不单纯以战斗为主，玩家可以跟朋友一起攻城掠地、割地称王、横征暴敛。除此之外，你也可以游侠般行侠四海，锻炼自己的力量和武技，可以制造飞艇在空中四处翱翔，也可以像魔幻小说中那样和被征服的怪物签订契约，让它们为自己服务，以及购买房屋，开派对，谈恋爱、结婚生子等等，几乎所有此类游戏中出现过的元素都被结合到了这个游戏中。

《神泪》令人找到了些 UO（网络创世纪）的影子。相信有不少玩家当初和我一样，不为战斗，成天驾着艘小船在大海上四处漂泊吧。人各有志，每个人一定有自己渴望的生活方式，我们在 MMORPG 中就是想找一份现实不能做到，但希望达成的虚幻梦想。自由度的提高，正是给我们的梦想一个希望。

游戏建立在一幅 300M×300M 的巨型地图上，大陆名叫“倍罗尼卡”。整个大陆上共有 118 个可占据的城市和超过 350 个的地牢等待玩家探索，为了使地图不显得杂乱，整个地图分了 3 层，还有一条地铁线贯穿其中。倍罗尼卡上有 10 个国家，有的偏重魔法，有的强调科学，加上地理环境的差别，最终结果就是，玩家间很可能像在《奥秘》中一样产生魔法与机械的对抗。激光攻击魔法盾？不知道孰优孰劣呢。

角色创建方面类似 EQ，玩家在 11 张纸牌中任选一张，然后回答 8 个问题以此分配角色基本点数。在精心设计的多达 2500 种造型中，选出满意的人物，并在风、火、水、土 4 系中选择符合自己性格的守护神，开始游戏后，人物是没有职业的，玩家可以根据喜好完成一系列初级任务，最终确定自己的职业。基本职业有：小偷 / 忍者、剑士 / 骑士、长枪兵 / 枪骑兵、武士、军人、风水师、黑马道士 7 种。随着游戏的进行，初级职业还可以晋升为高级职业，比如魔族、精灵师、龙骑士、猎人、特种兵等。最夸张的是当人物达到 75 级时，恭喜你了，游戏最酷的 6 大等级机械装甲将展现在你面前。对装甲进行升级、优化后，上天入地都不再是梦想！



目前正在韩国测试的《神泪》版本中，压根没有 PK 系统，非常有利于玩家对游戏内在的发掘。当然了，缺少 PK 的游戏也是不完整的，官方称 PK 系统可以随时增加，以满足不同地域玩家的需求。而就中国现状来说，PK 系统将肯定会存在的。■

■名称 怪兽总动员 ■类型 网络角色扮演(RPOG) ■制作 昱泉国际 ■代理 昱泉国际 ■上市 2003.01 ■版本 简体中文 **B**

怪兽总动员



提到"昱泉国际"这四个字，身为玩家的你马上会想到什么？估计 90%的人脑袋里马上出现了一群穿着古装的 3D 人物互相砍砍杀杀。不错，"武侠+3D"一直是昱泉国际的游戏开发特色，而在昱泉国际 2003 年初力推的年度大作《怪兽总动员》中，飞来飞去的大侠们不见了，取而代之的是一群和"正经"二字完全不沾边的 Q 版人物和各式各样的怪兽。不知道看完介绍之后，你又会对昱泉国际的游戏作何感想了。

从未有过的大混乱——恶搞的剧情

多米大陆一直以来是一个和平、快乐的世界，一群没心没肺的人在这里没心没肺的生活了一千多年，他们驯养各种各样的怪兽，利用它们做些工作，闲来无事也会互相比武（与斗蛐蛐、斗鸡类似）。也许是因为有太多的亲人被抓走，一群凶猛的怪兽突然造起反来，把多米大陆搅得乌烟瘴气。这时，一位有正义感的科学家出现了，他为了赶走这些怪兽，花费数十年的时间制造了一台时空机器，准备把它们吸到其他的空间，但是，机器第一次运行就发生了不可逆转的故障，阴差阳错的把其他空间的人们吸了过来，这些人比多米大陆的人更加没心没肺，于是形成了比怪兽造反还大的恐怖旋风……很难想象，一直一本正经的昱泉国际会采用这种开场，看来他们是下定决心要树立新形象了。

上天入地我变变变——游戏特色秀

变身系统恐怕是这款游戏中最大的亮点了，游戏中玩家可以随意变身为怪兽的模样到处乱逛。别以为这只是好看的噱头，变身之后的人也将拥有该怪兽的特殊技能，例如变身为蝙蝠后，你就可以使用飞行技能；而如果变身为拥有潜水能力的怪兽，当然也就可以进入深邃的神秘湖底一探奥秘了！此外，当玩家需要采集地面资源时（挖矿、采药）也必需变身成为拥有采集技能的怪兽才可以。

怪兽有多种多样的交流方式，可以在对话文字中加入各种生动的表情符号，还可以用可爱的图标动画和夸张的动作表达自己的心情。怪兽还拥有新奇的 PK 系统，保留了传统的单挑、团 P，更增加了特有的决斗模式，玩家在这种模式下可以控制自己的全部怪兽参与战斗，还能参加不受距离限制的 PK 擂台赛，即使在游戏世界中相隔万里的两个玩家也可以互相对战。

看看我们的农场——冒险的大陆

多米村是多米大陆上最繁华的村镇，无数南来北往的人在这里呼朋引伴，我们倒霉的主角们被时空机器传送过来后就落到了这里。哈特市集是整个大陆的商业中心，奸商们都云集在此互相坑蒙拐骗，不过最终受骗的一定是可怜的玩家。采石场是多米建筑材料的产地，这周围有各种各样的矿产，不过现在这里流行一种奇怪的疾病，所以不像多米村和哈市那么繁华。眺望村是多米大陆的旅游胜地，这里有一个世界奇观——大空洞，每天都给眺望村带来大笔横财。谁也不知道这个悬在空中的大漩涡究竟通向何方，曾经有人变身后飞了进去，但没有深入多远就被里面的怪兽揍得鼻青脸肿退了出来。有些不正经的家伙把大空洞叫做"天神的大肠"，不过这似乎没有影响到眺望村的观光生意。此外还有钱鼠洞、龙骨沙漠、边缘森林、黑暗山脉，等待玩家们去冒险哦。■



B ■名称 大海战 ■类型 网络策略(…ST OG) ■制作 SD EnterNET ■代理 万向通信 ■上市 2002.12 ■版本 中文

大海战



文 /vortex

《大海战》是以历史上一场规模浩大的海战为背景，为了争夺广袤海洋的控制权，参战双方都希望用战斗来一决高下。为了占得先机，双方不惜投入重兵，将自己的海军精锐悉数派遣上阵，而最后当然是以一方取得决定性胜利而结束。一场场载入人类史册的海战便赋予了游戏更多的历史内涵。

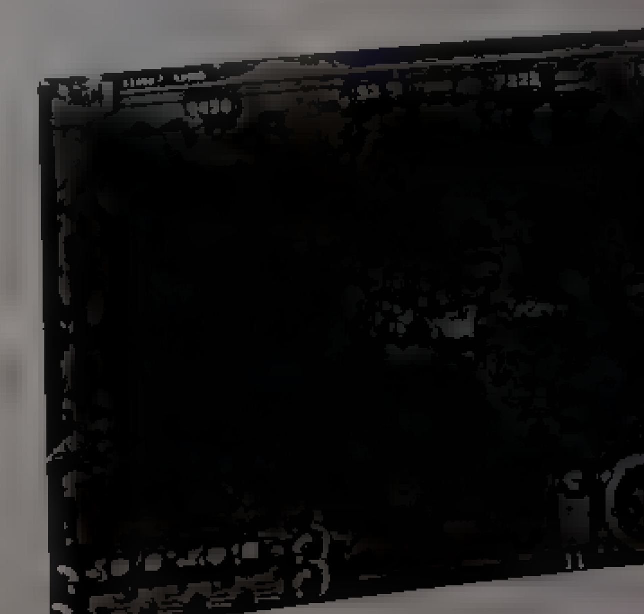
《大海战》拥有海战的一切要素。游戏中共有 8 种不同级别的战舰，从护航舰（FF）、驱逐舰（DD）到巡洋舰（BC），然后是庞大的航空母舰（CV），应有尽有。不同级别里还有各种舰只可供选择。好马还需配好鞍，如果一艘颇具规模的战舰再装配上各种精良的辅助装备，就更是如虎添翼。游戏中，这些辅助装备也是种类繁多。适应不同级别战舰的舰炮、炮弹以及发射装置、鱼雷和鱼雷发射装置、各种改进的引擎……会让玩家们挑花了眼。当然，便宜没好货，好货不便宜，级别越高的舰艇安装好装备所需要的金钱也越多，操纵各个机动部位所需要水手的级别也越高。

游戏中，水手的升级系统也是一个比较有趣的地方。水手可以在战斗中获得经验值，然后不断升级。玩家要决定水手升级的方向。从最初的水兵，可以升级到其他具有特殊擅长的兵种，比如炮兵、飞行员，甚至修理兵等等。玩家也可以在水手第 10 级的时候选择向指挥官方向升级，但这条路更是艰难漫长。水手升级后，各项指数都会提升，特别是其擅长的技能，这对于玩家舰艇在战斗中的表现至关重要。

《大海战》是一个以海战模拟为基础的网上游戏，它注重的是战斗设计与玩家配合，因此上手对玩家来说非常重要。进入游戏登录画面之后，玩家只需要输入登入名称和密码，然后按 JOIN 就可以正式开始。进入游戏之后，玩家首先要进入画面右上方指示的船坞（SHIP YARD），这里是供你购买、修理、装备军舰和雇用水手的地方。当然你的第一要务是利用手头有限的金钱购买一艘军舰，游戏画面左侧会出现一个显示军舰数据的界面。成功购买后，玩家可以为自己的军舰输入"爱称"，随后在船厂里为军舰添置各种装备，补充弹药，改进引擎，招募水手等。最后如果一切就绪，按下屏幕上方的"BATTLE"就可以出海战斗了。

在游戏提供的庞大海洋区域里，玩家可以任意选择一个战区加入，或者新建一个战区等待其他玩家光临。既然是在线游戏，玩家之间的互动才是游戏的巨大吸引力之所在。玩家不仅可以单兵作战，也可以和其他玩家组成强大的舰队，然后与别的舰队进行大规模的团队作战。在这个时候，队友之间的密切配合，战术的合理使用，均让游戏中的战斗充满了巨大乐趣。战术固然重要，个人的战斗技巧更不容忽视，利用流畅的微操作本领，让舰艇完成各种灵活的穿插与攻击，在以弱胜强的战役里，才是发挥你"英雄本色"的最佳时机啊！

目前这款优秀的海战游戏在香港已经吸引了众多玩家，多说无益，大家不妨等国内展开测试后，亲自体会那大规模的战斗场面所带来的巨大冲击吧。■



■名称 ■类型 ■制作 ■代理 ■上市 ■版本 B

天剑记.NET



文/吴森

昱泉国际一向是以 3D 游戏为主导开发产品，而前一阶段的《笑傲江湖网络版》也使他们尝到了网络的甜头，于是很自然的，公司制作游戏的方向也全面转向了网络，这次的《天剑记.NET》就是在“笑网”武侠文化的基础上开发的又一款新网游。不过，笔者倒感觉这款游戏与现今的 MMORPG 形式完全不同，可以说是款很怪的游戏哦。



怪事一：可以单机练级的网络游戏

众所周知，大部分网络角色扮演游戏，玩家的角色资料都直接保存在服务器端，玩家要想练功升级都必须连网才可以完成，每天守候在网上真是件很辛苦的事。不过，这种辛苦在《天剑.NET》中是看不到的，这也使很多为网费发愁的玩家得以轻松游戏，因为《天剑记.NET》提供了离线练级的功能，玩家要练级完全可以在本机上进行。那么网络中，我们又能做些什么呢？

当玩家登陆《天剑记.NET》后，需要与不同职业的三五知己组成一个团队，共同完成游戏中的那些曲折离奇的剧情任务。玩家在游戏中扮演的不是主人公，而是几个过路人，通过对各种 NPC 的接触，逐渐融入到剧情中，从而体会到主角所经历的爱情、友情、权谋、复仇等等……游戏中所提供的职业互助，使玩家们充分体会到集体的力量，只有大家共同配合，才能协助李翔完成任务。

怪事二：可以不按常理进行的武侠剧

有的玩家觉得，武侠游戏就是应该体现武学招数上的精湛技法，打斗比较重要，完成任务还在其次。所以，在《天剑》中，也是决不能少了竞赛模式的。游戏只是提供给玩家一个广阔的，足够自由的空间，要在里面做什么事，则是玩家自己来决定的。在这里，你也可不必为复杂的剧情任务而头疼，招集几个好友，进入游戏中的各种小竞技任务，切磋一下武艺，也许可以获得更多的乐趣。比如，在特定的时间内，比赛看谁打死的怪物最多；或是挑战武功排行榜上的人物，争取自己也榜上有名；又或者通过完成小任务，获得超强的宝物道具；另外，据说还可以在玩家间产生某些互动的任务……在网络里，这样才自由。

怪事三：一贯爱写实的昱泉也出 Q 版卡通片！

说实话，初看到游戏画面和人物设定，笔者的感觉是“这样的游戏，玩起来不是跟看动画片一样吗？”。花花绿绿的怪物，漂亮的法术绝招，可爱的人物造型，我们还用多说什么呢，我们能做的就是张大眼睛好好的享受吧！

另外，游戏中玩家还可以随意变换视角，尾随、主视、俯视或是旋转都可以，昱泉关于 3D 视角切换的运用，我们在《笑网》中就已有所体验了，相信《天剑》的画面视角也会令玩家们满意。



怪事四：开创网游战斗模式的先河

在许多网游中，玩家发动攻击的方式都是靠点击鼠标进行的，模式简单枯燥，而在《天剑》中，就连攻击方式上也有名堂。在进攻时，按住动作键不放，便可使角色产生集气，此阶段角色无法活动，但攻击力会增加为普通的 1.2 倍，而若集气时被敌人攻击，受伤也将是平时的 1.2 倍。另外配合集气，游戏又推出了快速攻击，当你完成第一次集气攻击后，在限定时间内按动作键将会产生 2 连击，甚至 3 连击，给对手以致命的打击。高攻击必定要求高操作，如果你按键太早或太晚则非但不能给敌人致命的打击还会暴露自己的弱点。所以说，这其中的奥妙，也是很值得去研究的哦！

平常事一：剧情介绍

与《笑网》改编武侠名著的故事情节相比，《天剑》的故事则有《寻秦记》的影子，不过时间则虚拟在了春秋时期。故事的主角李翔生于现代，却阴错阳差的穿越时空，借天剑之力回到了 2500 年前风云多变的春秋时期。

在原始森林中，李翔被全身长有白毛的少女莘媞救起，并细心照顾，很快掌握了蛮荒中的生存之道。不久，莘媞所属的部族受到攻击，犹幸在李翔的领导下化险为夷，还掳获侵略者头目——范蠡。于是，爱冒险的李翔冒用范蠡的身份，进入越国国境，并且立下了雄心壮志——带领越国实现现代化，改变勾践和越国的历史轨迹！但历史毕竟无法改写，越国兵败如山倒，莘媞为救李翔，被夫差刺中要害。后悔莫及的李翔悲痛欲绝，觉得对一直深爱自己的莘媞亏欠良多，遂把天剑插在莘媞的坟头，陪同勾践夫妇起程到吴国去当奴隶。

一年后，夫差突然下令把李翔和勾践夫妇释放回国。勾践卧薪尝胆与李翔互励互勉，一面奏请勾践造了一座龙楼，一面赶往苎萝山若耶溪寻找历史上赫赫有名的的美女西施。在苎萝村他看见一个清纯脱俗的少女，这个少女其实不是别人，正是莘媞！原来当日她只是心脏停止跳动，一道电光把坟地炸开，莘媞全身如被火炙，心脏恢复活动，莘媞发现长毛竟离奇地脱落，清纯脱俗得教人心醉。龙楼已被命名为蝶社，由李翔出任主管，西施（莘媞）等美女被送进蝶社，她们将被训练成越国间谍，为祖国复仇雪耻。



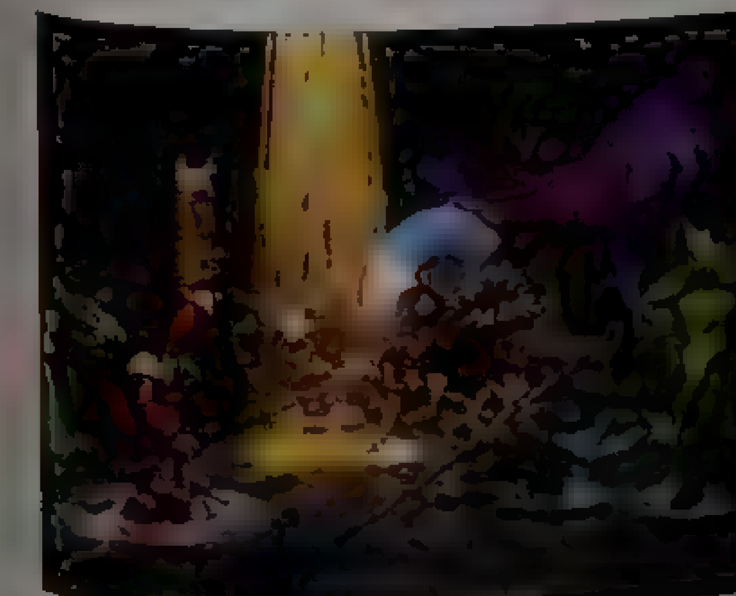
李翔带同成绩出众的西施等人入宫朝见勾践，然后宣布她们即将被送进吴宫给夫差作姬妾，目的就是为了行刺吴王。而此时，李翔终于知道西施就是莘媞，不禁悲喜交集，喜的是莘媞死而复生，蜕变成一个绝色丽人，悲的是佳人将会由他自己亲手献予夫差。莘媞把一直埋在泥下的天剑重新起出，交还李翔。李翔把它作为胜利象征送给勾践以作激励，预祝勾践复国成功之余，并告诉他有关这柄剑的传说。思想成熟了不少的勾践婉谢李翔好意，他告诉李翔，真正的天剑不应是一件杀人利器，而应是仁政，能得民心者必然能得天下。离别在即，莘媞依依惜别，李翔信誓旦旦，姑苏城破之日，便是他和莘媞团圆之时。

平常事二：角色职业介绍

在游戏中分为 4 种职业——剑侠、墨者、刺客、术士，每种都有独特的技艺和能力。

剑侠可使用游戏中大部份的剑类武器与甲类防具，体力与力量均优于常人，通常为队伍中的主要战力。

墨家是战国时期重要学派之一，创始人为墨翟。其创建的墨家学派，既是学术团体，也是政治组织。其成员称为墨者，多来自社会中下阶层，除精于守御之术，同时也擅长各种科学与玄学的研究，也因此创出具各式效果的异象，称之为玄术。此类角色多为使棍，但也能使刀剑等兵器，但因体力稍弱，所以若是将兵器与玄术搭配使用，更能凸显他攻守一体的特性。



刺客可说是行走于阴影之下的人。拥有冷静的头脑，一举一动都经过慎密的思考与计算，擅使弓箭及暗器等安静的武器，以及危急时所使用的短剑等近身兵刃，敏捷极高，因此平常只穿戴轻便的衣甲。

术士因醉心于术法的研究，因此体力与耐力较弱，无法穿戴防具与拿取重型的武器。但极擅长于符咒、咒术等，一旦发起威来，战力相信也不会逊于剑侠。其中所有术法的施展都得依靠媒介，因此事前需要准备各式法器与许多的符咒。

平常事三：不能不提的 PK

几家欢喜几家愁，有的游戏过于放松 PK，结果一大部分新人饱受老手欺负，一气之下离开游戏，老鸟没的 PK，也只能郁闷离开。有的游戏又太过于限制 PK，使一些受到欺负的玩家有苦难言，受了欺负又不能 PK 坏人，只能动口，这样一来，脏话满天飞，又影响游戏环境，玩家自然慢慢离开，游戏宣告破灭。但是在《天剑》中，你完全不用顾虑这些，在游戏里虽然提供了 PK 功能，但是要有开局人来决定，另外游戏除了提供自由 PK 之外，还可以限制组队 PK，就是两种阵营互相 PK，这和现在众多游戏的国战又有点相同。

《天剑记.NET》预计将于 12 月 5 日面世，到底他是否会被玩家所接受呢？而你是否也乐意再这种向传统武侠游戏挑战的游戏方式进行游戏呢？这种非传统的武侠游戏会不会是一颗重磅炸弹，使游戏界又一次革命呢？让我们 12 月 5 日见吧。





奇迹 PK 宝典

Mu Continental of Legend 3D RPG Leader

奇迹 MU 3D RPG LEADER

文/火鸟

谈到《奇迹》(MU)就不能不提及PK，因为PK有了敌人、朋友、君子、小人，因为PK有了恩爱情仇、悲欢离合，因为PK有了无数感人肺腑的断肠故事，因为PK有了英雄的奇迹生涯，因为PK使得游戏充满了无穷的魅力。PK是一种发泄，PK是一种挑战，PK是一种反抗，PK是一种无奈……

《奇迹》中设有魔头、恶人、义士和英雄几种不同的称号，普通人都为义士，若恶意PK一人则会变成恶人(黄名)，3个小时之内再次恶意PK两人以上就会变成魔头(红名)，而杀死两个以上魔头的玩家会变成英雄(蓝名)。红名，在《奇迹》的世界中各方面都得不到保障，不能向NPC买东西，被别人攻击没有正当防卫的时间，被杀死很容易掉装备，要取消红名的办法就是等待(每杀1人加3小时)，或杀怪物来洗白(按怪物等级减相应的时间)。红名，在《奇迹》的世界中也标志着你噩梦的开始。下文阐述的，并不是教你如何去杀人，而是对《奇迹》中各职业作战技巧的分析，讨论PK的实质，是为了让大家都能拥有保护自己的能力，而不是为了杀人而杀人。希望《奇迹》的世界里，能多一点和平少一点暴力……

现象篇

《奇迹》中的新人是受保护的对象，5级以下包括5级的角色不能被其他玩家攻击，当然，也不能攻击别人。有些玩家就利用这个保护新人的措施来作恶，开一个小号抢别人打怪掉下来的钱，别人也拿他没任何办法，不过因为等级低，容易被怪物杀死，所以也不是很实用，只适合与别人开玩笑用用。到了6级以上就开放PK了，一般20级之前建议不要故意去招惹别人(心情不好自己找死的除外)，因为能力低，杀不了人反而很容易被高级的玩家秒，即使去PK比自己菜的玩家也会因为攻击力弱而不能很快杀死对方，那样也没有什么乐趣可言。等级高一点的玩家经常会在刚升完级的时候去PK，红名后就休息，准备下一段的冲刺，顺便把打来的装备卖掉，一举三得。

在物品保护更新之前，打死怪以后一群人上来抢东西的现象泛滥，这也是造成PK的一大源头。自从0.74版本的物品保护功能更新以后，这种现象好多了，一般别人看到你已经在打一个怪就不大在旁边等抢东西，虽然钱没有保护，但是钱对于玩家来说不是那么具有吸引力，因为与其等抢别人的钱(不一定抢得到)，还不如自己打怪，有钱有经验，说不定还能出装备。

但是世事总是不尽如人意的，因为某些怪物会掉比较好的装备，而这些怪物又比较少，很难得遇上，比如会爆宝箱的黄金幼龙，以前是担心打死了别人会抢，如今干脆有人先把旁边的人干掉再慢慢打怪，打出来的宝物也自然归他了，可恶啊！类似的怪物还有骷髅王、泰坦等。

大陆玩家人数众多是一个不可否认的现象，不免会有一些素质差的玩家，恶意抢你钱，骚扰玩家正常游戏，故意惹火别人让自己被杀而别人变成红名。对于这样的玩家一定要认清他们的本质，一群跳梁小丑而已，不必和那样的人斤斤计较。





职业篇

剑士、魔法师、弓箭手是目前《奇迹》的三大职业，他们在不同阶段的能力会有略微的强弱差别，但是总体上游戏职业平衡性还是做的比较出色的。

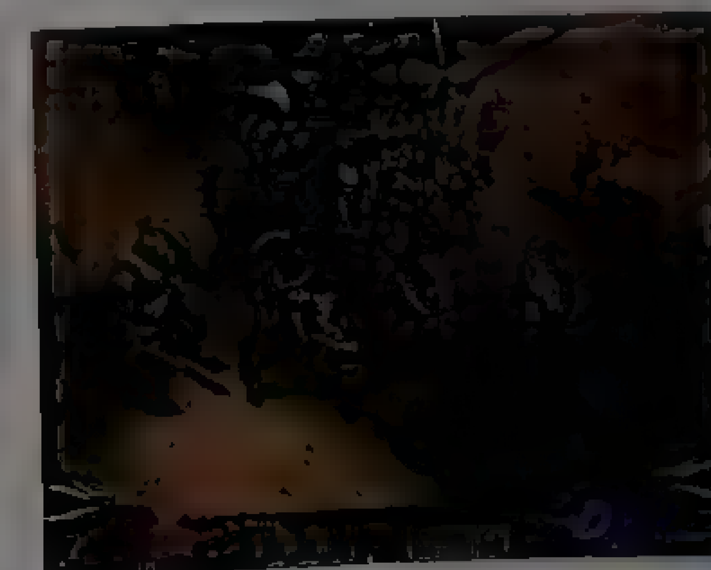
1.剑士

因为PK是需要按住Ctrl才能攻击他人，所以相对来说剑士在PK中是最简单、最不用动脑子的。只要按住Ctrl，然后用左键狂点你的敌人就行了，如果有技能就用右键。一般剑士PK都是用带技能的武器(什么？没有？好好赚钱买一把再来吧！)，否则在PK中是很吃亏的。



剑士的技能在PK中也是有讲究的，一般来说地裂斩在PK中比较实用，攻击距离是3格(魔法师和弓箭手的远程攻击是6格)，而且是跳越攻击，经常出现在对力量要求比较高，攻击高的武器上，适合力量型的剑士用，虽然普通攻击速度比较慢，但是技能攻击时感觉挺快的，加上技能攻击是普通攻击的2倍伤害，哈哈，自己去试试就知道什么叫爽了，当然，这样的战士的防御相对敏战士会低点，PK时如果不能快速解决战斗，吃亏的就很可能时自己了。

敏战士是属于实力派的，攻防平衡，速度也快，适合打消耗战，在团P中非常有用，不过因为攻击力没有力量型剑士高，所以练级就比较困难，但是一旦练高了，敏捷型的剑士是非常可怕的。



2,魔法师

魔法师可以说是PK中最具有争议的一个职业了,有人说弱,有人说强,为什么呢?因为魔法师需要良好的微操作,思路清晰,操作灵活是魔法师PK的基本条件,否则的话还是去练剑士吧。

瞬间移动是魔法师PK必备,没有瞬移的魔法师千万不要PK,因为那样对你的信心会造成毁灭性的打击。需要掌握的技巧是,瞬移是有一定的时间消失在空中的,利用好这点是魔法师PK的关键,在瞬移的同时放攻击性魔法攻击敌人,然后继续瞬移,继续攻击,说起来简单,其实不容易做到,因为需要在按住Ctrl的情况下不停的切换魔法,切换的时间需要掌握的非常精确,否则很容易瞬移失效,呵呵,瞬移如果失效,结果就可想而知了,再加上需要加血等其他操作,操作起来很有难度。

熟悉各种魔法师自己的看家本领(魔法)是很有必要的。举例来说,冰+毒+瞬移+陨石+毒,好像在中毒的情况下冰是不会消失的,所以只要掌握好冰的时间,反复放"毒到毒"的魔法进行循环,敌人伤血厉害,行动减缓,根本碰不到魔法师,那么魔法师就胜券在握了。

另外,法师在PK中一定要仔细观察对方中冰和毒的时间,如果时间特别短,那么对方肯定是戴了防毒和抗冰的戒指或者项链,这时就一定要小心了。





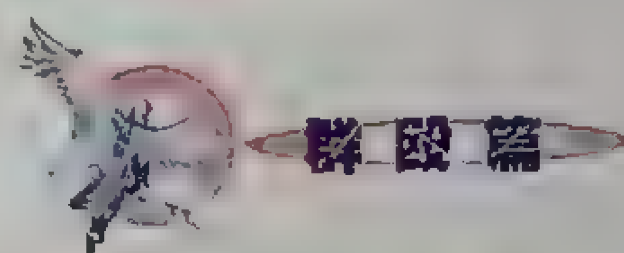


3,弓箭手

弓箭手目前分为纯智力型和平均型,有极少数是纯攻敏型的(怪胎)。通常的人都认为弓箭手单独PK没有什么胜算,团P和打怪练级的时候弓箭手的加攻和加防是非常有用,深受欢迎。

除了纯攻敏型的,弓箭手在100段之前单P基本不占优势,因为弓箭手花费了大量的点数在智力上面,所以在初期攻防过低,PK中处于明显的弱势。但是100级以上的弓箭手的实力就很强,特别是综合型的,有战神,有大地,又能拿比较好的武器,穿比较好的装备,而同阶段的剑士和法师都进入相对的瓶颈期,这时的弓箭手就等于一个敏剑士加了攻防,又是远程技能攻击,可怕呀。如果是纯智力的弓箭手,那么需要在150段后才能体现出优势,高智力会增加战神的攻击力和防御力,绝对不可小看。

等级高的弓箭手加了攻防可以顶着剑士打,用多重箭,装备稍差的剑士绝对抗不住,对于法师就更加简单了,用普通攻击,法师面对这时的弓箭手就像10几段时面对仙踪林的偷猎者的感觉,还是那句话,没有好装备就不要和弓箭手抗。



PK的目的就是要杀死对方,照武侠小说里的概念就是要在对方最虚弱的时候给予最致命的一击,不得有半点同情之心,否则倒下的就是自己。在《奇迹》中,那些PK老手很会把握时机,趁你在打怪的时候发动攻击,在自己的杀人榜上添枝加叶。所以打怪的时候要时刻小心,免得给旁边的"居心不良"分子偷袭了。

如今的红名并不令人畏惧,根本不像"杀人恶魔",相反,红名像是过街老鼠,人人喊打。无论多少等级,仗着"大不了被杀,反正没有什么损失"的想法,见过红名就上去攻击,哪怕只是给对方挠痒痒而已。

因为红名被杀会掉装备,有些眼红别人装备的人就千方百计的杀红名,一方面自己变成蓝名,另一方面又可以捡红名掉下来的装备,其实蓝名并不一定是"好人",红名也不全是"坏人",相当一部分玩家是因为无奈才变成红名的。

目前游戏只开了行会战,已参加战盟的玩家可以加入,在行会战中杀人也不会变红名。但是,因为战盟人数有限,所以大多数的玩家还无法参加这样的PK混战,而更多的情况是在勇者大陆城门口,经常发生两大群体的混战,守在门外的一群是蓝名和其他一些想杀红名的玩家,而在安全区内的往往是一群红名,以及一些看热闹的人。这里的PK往往是"群殴战",如果里面的任何一个红名单独出来的话,所有外面的人会一拥而上,群殴,能力低的人躲在一边,伺机抢掉下来的装备。

由此可见,《奇迹》的PK设置并不是那么的公平,太过于限制PK往往会令世界走入另一个极端,不知道在《奇迹》中,又有多少红名是一边在心里流泪一边挣扎着求生存的。



遗忘传说 勇者征程



一 新兵进阶

由平民身份达到某种高度，就可以转职。从这个时候开始，根据能力的不同，任务具有的特征及可以使用的魔法，技能等都被决定了。因此要慎重进行转职。第一次转职后的职业有战士，骑士，小偷，圣职者，魔法师，以及武斗家这6种。

成为一个受人尊敬的勇者并不容易，需要在实战中锻炼自己，这些可是书本中所没有的，好在怪兽们往往少量种类群居的，我们可以面对和自己力量相当敌人，一些先驱的冒险者搜集到大陆目前魔兽的资料。

1~5级： 城内鹿和兔子。
5~10级：西边城墙外野猪和小骷髅
10~15级：从西门出城，然后往右下走，一路杀过去即可，或者出南门去地下牢房。
15~20级：出北门，去矿坑。到了20级以后就可以转职了！
20~30级：扎里根德西门、北门外的矿洞，巫女囚笼领地。
30~40级：凯慈西门外杀牛头怪、牛魔王。
40~50级：德伯蓝布南门外花环原野的地下迷宫。
50~60级：巫女囚笼里面。

二 初露锋芒

不少平民经过长时间的锻炼 已经毫不逊色于那些现任的士兵，只需要通过考核便可以被承认你的能力。

步骤一，和市厅的执事谈话，就会提供给玩家一个任务，即要弄来指定的物品一米诺斯的眼睛。将这个特定物品拿到手之后（打倒特定的怪物），交给执事，就会自动移动到转职用的房间。之后，需要转职的人按照职业不同分配到不同的房间里面，此时，怪物们出现。打倒出现的怪物之后，和房间最里面的NPC谈话，则转职结束。这时，除去装备的物品之外的所有用得着的物品都会掉在脚边。将这些物品重新放回然后继续游戏，玩家就会出现在扎里根德广场。（注意事项，如果被怪物杀死，转职失败，则重新出现在扎里根德广场。）

步骤二，转职后技能学习地点
骑士：扎里根德北门武器店门口
魔法师：扎里根德魔法物品店
战士：德伯兰布德武器店
圣职者：德伯兰布的教堂
盗贼：凯慈的餐厅
武斗家：凯慈的魔法物品店

一次转职参数一览表

	STR	CON	SKL	AGL	INT (a)	INT (b)
战士	290	120	150	90	20	20
	90	100	170	170	20	40
骑士	220	170	80	130	20	20
	85	105	165	175	20	40
魔法师	50	120	80	80	350	350
	20	95	150	150	95	100
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	80	105	165	165	68	90
小偷	150	120	200	170	20	20
	96	95	180	170	20	40
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	85	95	175	165	20	40

三 道具升级

关于武器跟防具的级别，并不是+1 ~ +5这样简单，而是武器跟防具本身的等级。例如短剑是1级武器，十字剑是2级武器，长矛就是3级武器……依次类推。武器的升级成功率是按15%递减，防具20%递减，武器+3以后再升级会减少耐久度，防具+2以后也同样减耐久。升级失败也是有一定几率的。另外，买材料的时候除扎里根德以外的城市都会有10%的折扣。

武器升级（一共分为5级）

1级武器
+1 岩石 5 砂矿 3 碎铁 3
+2 岩石 8 砂矿 5 碎铁 5
+3 岩石 12 砂矿 8 碎铁 8 伤药 3
+4 岩石 15 砂矿 10 碎铁 10 伤药 5
+5 岩石 18 砂矿 12 碎铁 12 伤药 8
+6 岩石 22 砂矿 15 碎铁 15 伤药 10
+7 岩石 30 砂矿 18 碎铁 18 伤药 12

2级武器
+1 翠玉 3 绿宝石 1 铜矿 1
+2 翠玉 6 绿宝石 4 铜矿 4 环形药草 3
+3 翠玉 10 绿宝石 7 铜矿 7 环形药草 5
+4 翠玉 12 绿宝石 8 铜矿 8 环形药草 8
+5 翠玉 14 绿宝石 10 铜矿 10 环形药草 10
+6 翠玉 17 绿宝石 12 铜矿 12 环形药草 12
+7 翠玉 20 绿宝石 14 铜矿 14 环形药草 15

3级武器
+1 玻水晶 3 蓝宝石 1 铁矿石 1 伤药 3
+2 玻水晶 5 蓝宝石 3 铁矿石 3 伤药 5
+3 玻水晶 8 蓝宝石 5 铁矿石 5 伤药 8
+4 玻水晶 9 蓝宝石 6 铁矿石 6 伤药 10
+5 玻水晶 10 蓝宝石 8 铁矿石 8 伤药 12
+6 玻水晶 12 蓝宝石 9 铁矿石 9 伤药 15
+7 玻水晶 15 蓝宝石 10 铁矿石 10 伤药 18

4级武器
+1 纯玉 3 红宝石 1 金矿 1 不死药草 5
+2 纯玉 4 红宝石 2 金矿 2 不死药草 8
+3 纯玉 6 红宝石 3 金矿 3 不死药草 10
+4 纯玉 7 红宝石 5 金矿 5 不死药草 12
+5 纯玉 8 红宝石 6 金矿 6 不死药草 15 精灵之根 1
+6 纯玉 10 红宝石 7 金矿 7 不死药草 18 精灵之根 2
+7 纯玉 12 红宝石 8 金矿 8 不死药草 20 精灵之根 4

5级武器
+1 紫玻水晶 3 钻石 1 银矿 1 巨型伤药 8
+2 紫玻水晶 3 钻石 1 银矿 1 巨型伤药 10
+3 紫玻水晶 4 钻石 2 银矿 2 巨型伤药 12
+4 紫玻水晶 5 钻石 3 银矿 3 巨型伤药 15
+5 紫玻水晶 6 钻石 5 银矿 5 巨型伤药 18 精灵之根 2
+6 紫玻水晶 8 钻石 6 银矿 6 巨型伤药 20 精灵之根 4
+7 紫玻水晶 10 钻石 7 银矿 7 巨型伤药 25 精灵之根 6

盔甲升级（一共分为4级）

1级盔甲
+1 岩石 5 砂矿 3 碎铁 3
+2 岩石 8 砂矿 5 碎铁 5
+3 岩石 10 砂矿 7 碎铁 7 伤药 3
+4 岩石 12 砂矿 10 碎铁 10 伤药 5
+5 岩石 15 砂矿 12 碎铁 12 伤药 8
+6 岩石 18 砂矿 15 碎铁 15 伤药 10
+7 岩石 20 砂矿 18 碎铁 18 伤药 12

2级盔甲
+1 翠玉 3 绿宝石 1 铜矿 1
+2 翠玉 6 绿宝石 4 铜矿 4 环形药草 3
+3 翠玉 10 绿宝石 7 铜矿 7 环形药草 5
+4 翠玉 12 绿宝石 8 铜矿 8 环形药草 8
+5 翠玉 14 绿宝石 10 铜矿 10 环形药草 10
+6 翠玉 17 绿宝石 12 铜矿 12 环形药草 12
+7 翠玉 20 绿宝石 14 铜矿 14 环形药草 15

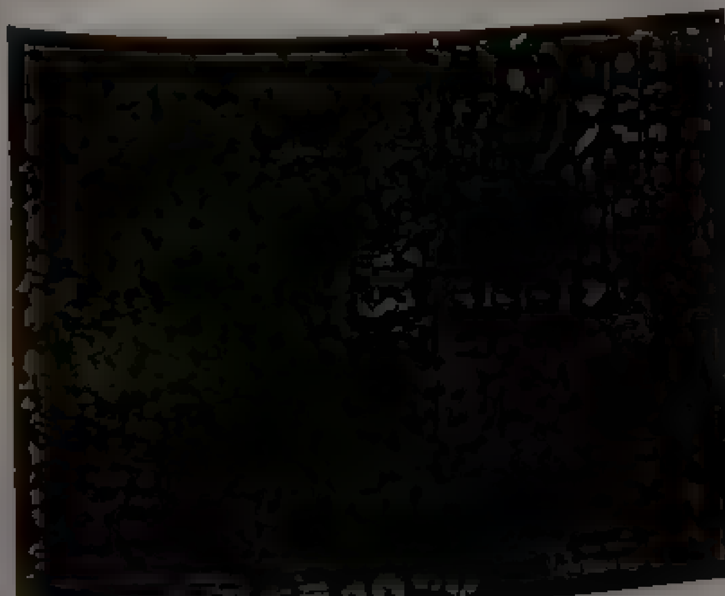
3级盔甲
+1 玻水晶 3 蓝宝石 1 铁矿石 1 伤药 3
+2 玻水晶 5 蓝宝石 3 铁矿石 3 伤药 5
+3 玻水晶 8 蓝宝石 5 铁矿石 5 伤药 8
+4 玻水晶 9 蓝宝石 6 铁矿石 6 伤药 10
+5 玻水晶 10 蓝宝石 8 铁矿石 8 伤药 12
+6 玻水晶 12 蓝宝石 9 铁矿石 9 伤药 15 精灵之根 1
+7 玻水晶 15 蓝宝石 10 铁矿石 10 伤药 18 精灵之根 2

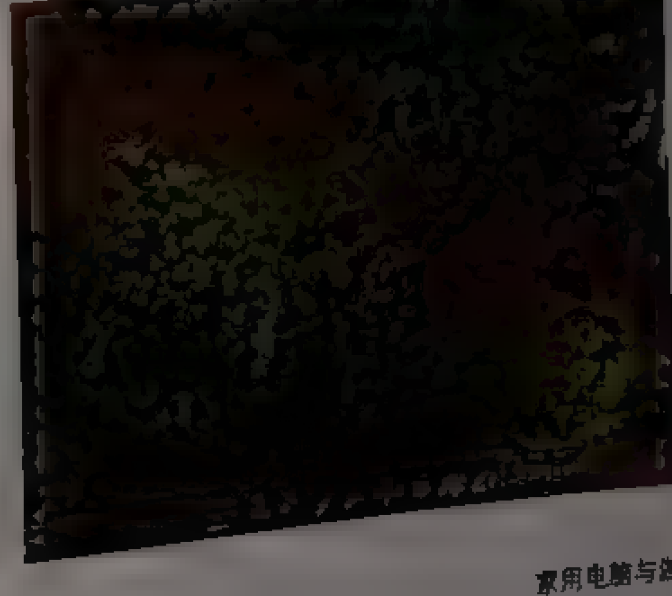
4级盔甲
+1 纯玉 3 红宝石 1 金矿 1 不死药草 5
+2 纯玉 4 红宝石 2 金矿 2 不死药草 8
+3 纯玉 6 红宝石 3 金矿 3 不死药草 10
+4 纯玉 7 红宝石 5 金矿 5 不死药草 12
+5 纯玉 8 红宝石 6 金矿 6 不死药草 15 精灵之根 1
+6 紫玻水晶 10 钻石 6 银矿 6 巨型伤药 20 精灵之根 2
+7 紫玻水晶 12 钻石 7 银矿 7 巨型伤药 25 精灵之根 4

盾牌升级（一共分为3级）

1级盾牌
+1 铜矿 10 碎铁 5 碳灰 5
+2 铜矿 15 碎铁 10 碳灰 10 兽药 5
+3 铜矿 20 碎铁 15 碳灰 15 兽药 10
+4 洋玉 8 绿宝石 4 铜矿 4 环形草药 5
+5 洋玉 12 绿宝石 8 铜矿 8 环形草药 10

2级盾牌
+1 棱水晶 5 蓝宝石 2 铜矿 2 骨药 3





+2 棱水晶 8 蓝宝石 3 铁矿 3 骨药 5
+3 棱水晶 10 蓝宝石 5 铁矿 5 骨药 10
+4 纯玉 3 红宝石 1 金矿 1 不死草药 5
+5 纯玉 5 红宝石 3 金矿 3 不死草药 10 稀有之银 1

3 级盾牌
+1 紫棱水晶 3 钻石 1 银矿 1 巨型草药 5
+2 紫棱水晶 6 钻石 2 银矿 2 巨型草药 8
+3 紫棱水晶 8 钻石 3 银矿 3 巨型草药 10
+4 紫棱水晶 10 钻石 4 银矿 4 巨型草药 12 稀有之银子 1
+5 紫棱水晶 12 钻石 6 银矿 6 巨型草药 15 稀有之银子 2

头盔升级（一共分为 2 级）

1 级头盔
+1 岩石 10 碎铁 6 骨灰 6 兽药 5
+2 岩石 20 碎铁 10 骨灰 10 兽药 10
+3 浑玉 8 绿宝石 3 铜矿 3 环形草药 8

2 级头盔
+1 棱水晶 10 蓝宝石 5 铁矿 5 骨药 3
+2 纯玉 10 红宝石 4 金矿 4 不死草药 8
+3 紫棱水晶 10 钻石 4 银矿 4 巨型草药 10 稀有之银 1

靴子升级（一共分为 2 级）

1 级靴子
+1 岩石 10 碎铁 6 骨灰 6 兽药 5
+2 岩石 20 碎铁 10 骨灰 10 兽药 10
+3 浑玉 8 绿宝石 3 铜矿 3 环形草药 8

2 级[illegible]
+1 [illegible] 10 [illegible] 5 [illegible] 5 [illegible] 3
+2 [illegible] 10 [illegible] 4 [illegible] 4 [illegible] 8
+3 [illegible] 10 [illegible] 4 [illegible] 4 [illegible] 10 稀有之银 1

特殊升级（一共分为 5 级）

+1 [illegible]
+2 [illegible] 25 [illegible] 2
+3 [illegible] 30 [illegible] 3 [illegible] 1
+4 [illegible] 35 [illegible] 4 [illegible] 2
+5 [illegible] 40 [illegible] 5 [illegible] 3

属性升级（一共分为四种 5 级）

[illegible]
+1 1 级属性石 2 岩石 20 碎铁 15 [illegible] 15
+2 1 [illegible] 5 [illegible] 15 [illegible] 15 [illegible] 15
+3 2 [illegible] 2 [illegible] 18 [illegible] 15 [illegible] 15
+4 2 [illegible] 5 [illegible] 16 [illegible] 13 [illegible] 13
+5 3 [illegible] 2 [illegible] 15 [illegible] 10 [illegible] 10



四 怪物等级大全及物品掉落清单

名称	等级	HP	攻击	命中	魔防	物防	回避	经验	掉落物品
训练犬	99	100	0	0	0	0	0	10	无
小骷髅	8	60~60	1~5	0	0	0	0	8	短剑、不死药草、骨药
野蛮人	13	137~147	10~12	30	0	0	30	44	铁杖、兽药 环形药草
变种狼	14	153~163	11~13	35	0	0	35	50	铁杖、兽药 环形药草
魔蝠	16	161~171	10~13	40	2	2	40	81	魔法草药
骷髅弓箭手	17	169~179	9~11	40	4	4	40	90	战斗护腕 13级首饰、骨药、青铜铠甲 轻钢弓、钢制盾牌
女匪	18	169~179	9~11	60	6	8	50	102	轻解毒药、15级首饰
骷髅战士	19	217~227	21~31	60	8	12	60	132	长剑 战斧 13级首饰 15级首饰、骨药 精铁甲胄 活动铁骑手套 三叉匕首 刃爪、鹿皮手套 青铜牙盾、十字系列
重装野蛮人	19	217~227	21~31	60	8	12	60	132	十字军系列
浪人	21	301~311	36~46	90	12	20	90	184	？？？
兽斧人	22	346~356	41~51	110	14	25	110	205	19级首饰 力量/智慧指环
蜥蜴人	23	468~478	51~61	130	16	30	130	287	19级首饰
骷髅武士	24	563~563	61~71	150	20	40	150	327	17级首饰 19级首饰 十字军系列
僵尸	25	601~621	76~86	170	25	70	170	465	不死药草、大药水、抵抗之战斗服、火药水、盗贼夜行衣/长裤
重装嗜血魔	26	626~646	81~91	173	27	73	174	508	战争权杖 大药水、斗争之杖、环形草药
牛头怪	27	651~671	85~95	176	29	76	179	551	牛银哨 青铜剑、盗贼战斗装甲衣/长裤
腐烂僵尸	28	676~696	100	100	0	0	100	594	不死药草、大药水 传建之服
巨魔	29	701~721	100	100	0	0	100	637	巨型药草 全防战手套、白银之盾
牛魔王	30	726~746	100	100	0	0	100	680	？？？
野蛮人巫师	31	701~721	76~86	180	42	80	180	723	魔法药草 属性石
石巨怪	32	776~796	105~115	192	37	91	192	766	岩铁剑、神圣之杖、反射之弓、战争手套、战争旋律之杖
神力猿	33	801~821	109~119	195	38	95	198	809	一级咒文书
穆雷特泽怪	34	826~846	113~123	202	40	100	202	852	巨型药草、稀有之银子
亡灵巫师	35	831~851	81~91	185	50	65	185	852	各种属性石 一级咒文书
青面妖	35	876~896	113~123	202	40	100	202	938	钢铁巨盾 仙女囊
青面神力猿	36	901~921	121~131	208	43	106	208	981	精铁剑
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
黑暗战士	38	951~981	129~139	214	46	112	214	1067	铅钢铠、巨战之斧、战斗钉头锤
巨蛹怪	39	976~1006	133~143	217	47	115	217	1110	光之白银巨盾、白银剑圣盾、骑士的三级盾
巨蛹王	40	1001~1031	137~147	220	49	118	220	1153	？？？
鬼魅女巫	41	1026~1056	101~107	195	165	90	195	1196	仙女囊、二级咒文、三级咒文、属性石
树妖	42	1051~1081	145~155	226	51	124	226	1239	？？？
美杜莎	43	1076~1106	149~158	229	53	127	229	1282	美杜莎的头

龙族 1.0 死亡迷宫游记（二）大迷宫



上回说到本山人闲逛不死迷宫郁闷而归，于此终日耿耿于怀，茶饭不思练级不爽，只在想那迷宫中众多宝物却非我所有，造成物资巨大浪费，每每顿足扼腕，长叹不休。

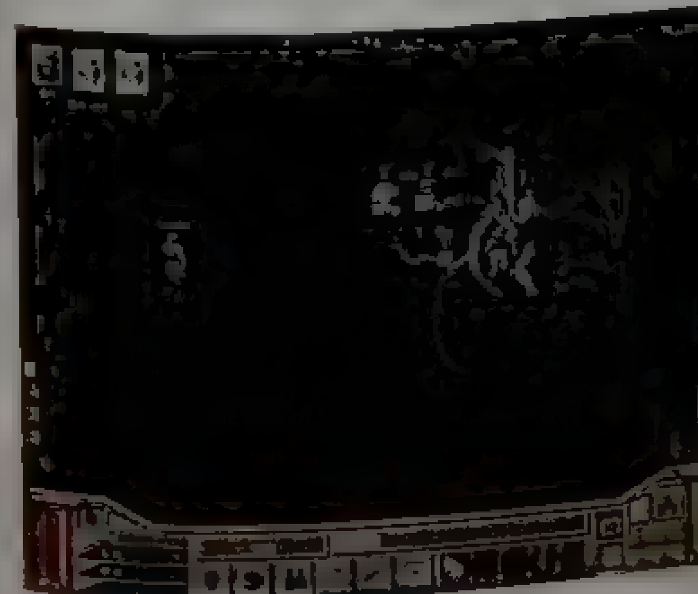
幸而打探得原来如此迷宫并非一处，类似者有二三，一曰大迷宫，一曰魔域深渊迷宫，其难度皆在不死迷宫之上，想来宝物也必更多。由于上次之经验，本山人于是不再练级，终日仰望天空，只待那写着某某迷宫开启的纸片从天而降，还得一好心 MM 赠一纸巾，曰："流鼻血的话擦擦堵上就好了。"如此好心人实不多亦，感动而泣。

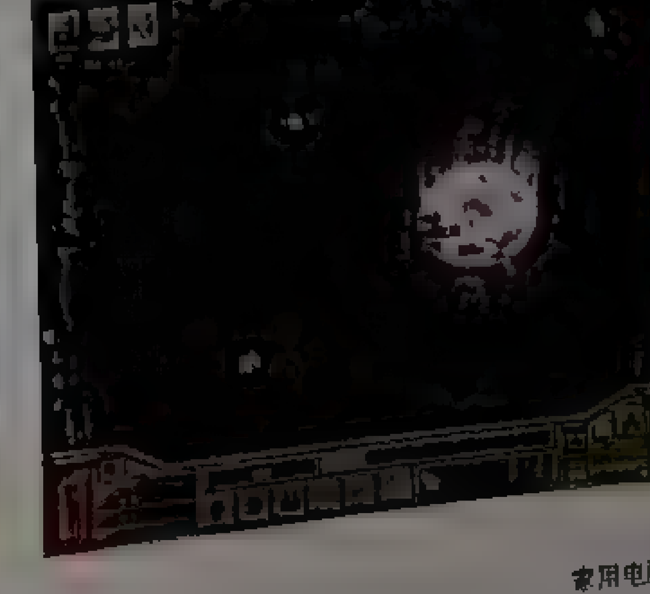
所谓功夫不负有心人，不知几次日升日落之后，那纸片终于如上次一般姗姗而来，上写着赅然几个小字：大迷宫打开了！本山人立刻拔足欲向海格摩尼亚狂奔，却不想一个趔趄，这才发现原来数日水米未进，早饿的举步维艰了，囫囵吞下几个面包之后，加上敏捷术，绝尘而去。

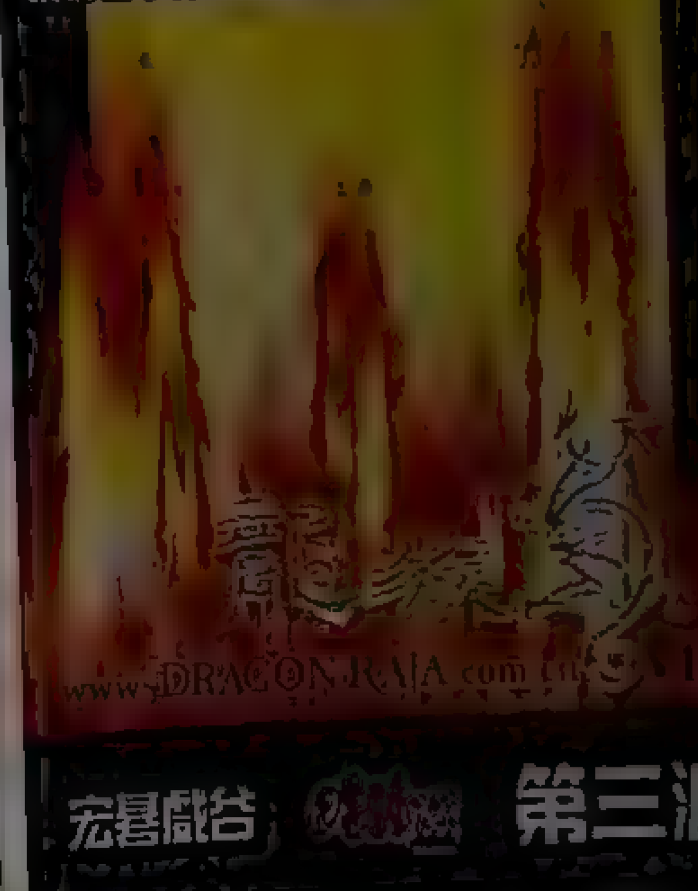
那大迷宫便在余每日纵火烧双头处路之尽头，此路凶险非常，非常人所能过也，皆因沿路常年横居三个小炎魔，此小炎魔不比那夜魔，魔法甚是厉害，尤其一招大范围缓慢术，让人欲跑不得，此怪移动又甚迅速，本山人平日来此已不知被秒杀过几回，想想便已心寒。今日一路上早已做好飘至大迷宫的准备，却不想路上甚为顺畅，除了几群双头巨人如往日一般缓慢追来，丝毫不见那小炎魔的影子。正纳闷间已奔至大迷宫入口，尚得十余米既可入迷宫之际，忽觉头脑一阵晕眩，腿如灌铅，正是平日里中了缓慢的感觉，心叫不好，果然只见往日各守其位的三个小炎魔分别自藏身之树丛走出，几个闪烁便来到眼前，三拳齐下，想本山人乃一风法，怎经得住如此重击，拳未及身便已人事不知了。到得空中方见天上早飘得数人，不由面面相觑，此怪平日从不走出自己活动范围，今日不知吃错什么药，居然来迷宫入口打埋伏，由此可见今日的大迷宫内必定凶险重重，又不知要死多少回了。

众鬼飘入大迷宫，幸好早有祭司守侯于此，见到众鬼哈哈一笑，"就知道要死人"。忒多废话……落地后四处打量，此间不比那不死迷宫，空间甚是狭窄，空无一怪，前方有一甬道，乌漆抹黑不知通往何处，而众人有上次之经验，正各自警惕左顾右盼，静候那不知是什么的怪物出现。耐不住好奇，本山人自告奋勇前去打探。

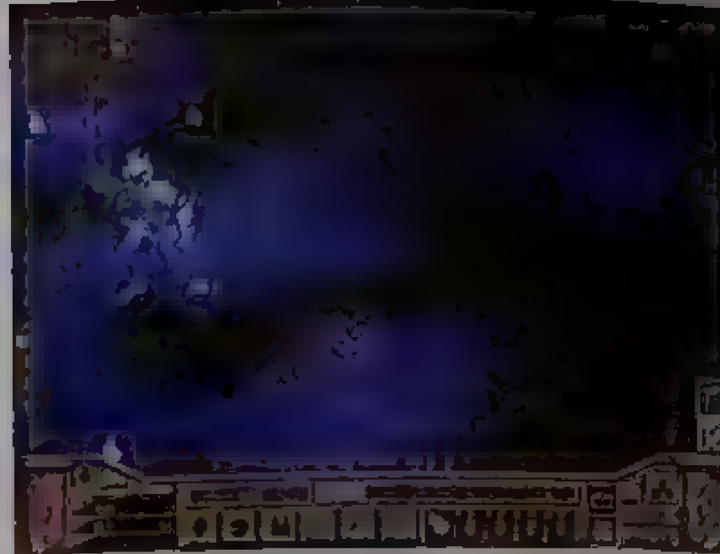
奔不过数步，只见几个绿色石像怪散布路中，不由一时兴起，几个火鸟将其击成石粉。却见其中一物有异，捡起看时乃一圆圆大理石，上书大大的一个"3"字，不知此物何用，先收入囊内再说。来到东北路之尽头，又见一机关，此机关型貌甚为古怪，下为一梯形石台，其上











高卧一只石龙，底部另有一条盘卧，石台上有7个洞孔，下面有一小小数字，41！本山人正不明所以之际，忽见本来空空如也的第一个孔洞处多出了一块圆形大理石，正是方才拾得之物，不由得豁然开朗，原来此处机关应填入相应大理石，使所有数字之合为其上所显示之数方可开启，而那大理石必由此间怪物处可得。于是，回去招呼尚在入口处等待不知何怪的众人，详述了情况。众人做恍然大悟状一哄而散，迷宫内只听得石像怪惨叫连连，不片刻就已被打扫一空，奇怪的是所落大理石皆为3号，如此7个怎可得41？想来此地另有玄虚。

果不其然，不久后西南传来一声喊，众人奔去一看原来是一处传送结界，方一踏上便已进入另一空间。此间结构与方才并无不同，想来仍为大迷宫某处，众人各处搜寻只发现"疯牛"几只。近来各处牛头人变的甚为怪异，身材短粗，不再喷火而是改拿大斧一柄，移动狂快，行动只如疯癫，被戏称为"疯牛"。本山人身法虽甚为高明，无奈此间空间太小，常常转眼既被牛群围住，幸好此地人多，众人齐心合力下不片刻又把群牛扫荡一空，落得上写5字的大理石数枚。

待打到西南处又见一传送门，踏上之后又是新的空间。本山人刚站稳脚根，四下一望，心叫不得了……原来四处尽是绿色双头巨人，此怪极为难打，攻高防高，血又特多，平日里本山人练级也不敢正面撄其锋，果然不片刻便听惨叫声四起，却不是双头之惨叫，乃众人被击杀临死之嚎叫。本山人仗着137移动加敏捷术之身手，左躲右闪，其间扔几只火鸟，然而对此怪伤害甚小，如此不知要打到何年何月。辗转腾挪之际脑中忽然灵光一闪，默念几句咒语，真言术一镇！原本紧紧尾随而来的双头绿怪立即乖乖站定，众人见有便宜可捡，哪能放过大好时机，立刻上去一顿乱砍。可怜那双头虽攻高防高血又特多，却并非不死之躯，片刻既被砍死，落一石球，上书一个7字。各法师见状均有样学样，真言不断，将双头巨人尽变为双头雕像，其余人等立刻上前一顿乱砍，间或有真言时间过去被突然行动的双头打倒在地，因不是本山人如此俊杰，就不再细表。

原来此间共有三处不同区域，一为石像怪，一为牛头人，一为双头巨人，石像怪死后所掉大理石为3，牛头所掉为5，双头巨人所掉为7，所谓机关则是将此三种不同号码之石球放入石龙下方洞中，所得数字相同则机关开启。念及此处，本山人立刻带所获石球兴冲冲穿过传送门向方才所见机关奔去。那机关内现已被不知谁人放入了三个3两个5，本山人刚一靠近不及细思便听嗖的一声，孔内石球不翼而飞，那机关内却多了一个5一个7，然后听的当的一声，机关内传来一低沉声音"失败"！那七处洞孔再次变为空洞，本山人何等样人，早在众人开骂之前便已抢先一步，"哪个白痴往里乱放啊！不知道要放五个7两个3吗！"周围众人听此一说尽皆点头，"就是就是，瞎放！不识数的！"由此一来，各人早由本山人马首是瞻，"大家去找来3号和7号球给我，切记不可随便带球靠近机关，不然误放石球就麻烦了！"众人答应一声，四散而去，本山人乐得清闲，依壁而立，只待各人持球而归。

果然有领导则好办事，半晌之后各人分别持球而归，尽数交于本山人处，余只留下两枚3号球和五枚7号，将其他无用之物全部扔掉后方才靠近机关查看，只听得喀嚓数声，东北方传来一阵巨响，机关终于成功开启，本山人微微一笑，转身面对众人，"幸不辱命！"定睛一看才发现整间石室早已空空如也，发一声喊，加上敏捷术狂追而去……





跑不多久，便见不远处又一传送装置，外形甚是怪异，还闪着诡秘的彩色光芒。闪身进入后，发现来到了一处很开阔的区域，里面站立一怪名呼闪电魔神。眼前众人早有不怕死者围了上去，不过想这魔头能在机关之后等待诸位良久，定非寻常小怪一般威力，不消片刻，大面积的诅咒和攻击魔法便如风暴般招呼在冲得最前面的战士身上，惨呼之声不绝于耳，更有数只小怪掺杂其中，伺机偷袭本山人这样飘忽来去的敏法，所谓人间地狱，大概可以用来形容此间景致了。不过众人中总有聪明如本山人者，会总结经验，按照上次打死神骑士的经过，如法炮制，群欧群飘，复活复活，群欧……经过30分钟的鏖战之后，终于听得闪电魔神一声闷哼横尸就地，啪啦掉出玛瑙和多样物事，未等本山人看清模样就已消失在人堆之中。

未占得便宜的众人，相互安慰着说任务尚未完全，想这下一层迷宫定会有更好的宝物等待诸位，于是稍做休整又奔赴迷宫第二层！此二层的地形与一层很是相似，又有一处大理石机关，需要放入圆石方可开启。只是这里的镇石之怪早不是上层那些菜牛弱像了，掉3格大理石的石像怪换成了地狱三头犬！单说这狗就非同凿类，攻击速度之快，咬人之疼，口吐三发火球之疯狂，非只言片语所能形容！还好，人群中还有壮如血牛一般的战士，可以生生硬扛，队伍中的祭祀则选个安全的角落，搭建起战地医院，救死扶伤。掉5格大理石的牛头处，多了数个红如火焰的地狱女妖，而且还长了翅膀，样子倒是漂亮，可惜凶狠了一点，不能做尤物来衡量。本山人只是好心的给它丢了几个火鸟过去，这妖女就放出全屏缓慢术，和向四周扩散的不知道什么魔法，令围攻众人全部躺倒！复活再战，再丢，再倒！呜呼哀哉，看来此处不是本山人大显神威的地方喽。此怪不可用远程或魔法打之，否则有你好看！没办法，只好让血牛战士过去硬砍了。出7格大理石的双头处，站着几个火焰魔神！恐怖啊！大爆炎和火海圣言，几乎令在场众人欲哭无泪，而本山人就只有……我飘我飘我飘飘飘……

经过苦战，众人终于打齐了开启机关的圆石，而之后要对的BOSS级怪物，更令在场诸位毛骨悚然——除了两头闪电魔神外，更多了一头幼龙，到处乱放闪电！只听人群里一声呼喝，战法上前，祭祀后撤，大家摆出了持久战的架势，即然来到这里，不打得宝物一二怎对得起家乡父老！打就一个字，不用说两次！死伤暂且不表，单说这里的宝物，玛瑙、祝福之叶和极限之石，市面上可是出价很高了哦！而且，一掉就是两个！可惜打到此处，众人早已精疲力尽，而四小时的限时眼看即到，再往下的三、四层怕是没人打得进去了！想来，二层已然如此难打，地下更是没个百十来级就不要贪图了。随着系统提示大迷宫地图关闭，众人被强行送到外面，掂掂兜里的收获，大家相约下次再战，本山人则暗自思量着，该是把刚刚抢到的祝福之叶卖掉，还是留做纪念呢？呵呵呵……■

一楼各机关坐标

(108,531)(244,368)(98,374)
守机关怪兽:地狱三头犬
一楼 BOSS PORTAL (98,374)
BOSS:地狱三头犬

二楼各机关坐标

(102,566)(100,374)(284,367)(280,560)
守机关怪兽:地狱三头犬
二楼 BOSS PORTAL (190,440)
BOSS:地狱女妖+2只地狱三头犬

三楼各机关坐标

(431,252)(460,314)(671,178)
(654,320)(378,160)(482,82)
守机关怪兽:地狱三头犬
三楼 BOSS PORTAL (623,36)
BOSS:火焰魔神+2只地狱女妖

四楼各机关坐标

(380,160)(486,85)(621,36)(654,321)
(571,365)(671,178)(430,252)(460,314)
守机关怪兽:地狱三头犬
四楼 BOSS PORTAL (387,77)
BOSS:炎魔+2只火焰魔神









魔剑：假如我是一位攻城指挥官



文/YaKsa

在《魔剑》的世界里，各个公会分割了整块大陆，为了占据更好的领土，为了私人恩怨，为了得到至高无上的荣誉，各个公会间的战斗从未停息过，哪怕是在谈判期间，每个公会中附属公会间的小规模战斗也在《魔剑》的世界中频繁发生着……

作为一名公会的普通公民，在昨天，我参加了我的第一次公会战斗……我们失败了，我们被敌人彻底击溃，而失败后，公会首领竟然将拆毁敌人一座建筑物作为骄傲……我们损失了30余人，甚至很多人都不知道究竟敌人在什么地方就已经被魔法击中。我对指挥官感到失望，彻底的失望，我想……

假如我是指挥官，一位攻城战斗的指挥官，我会怎么指挥这场战斗呢？

虽然我只是公会的普通公民，没有任何的决策权，但我一样这么想，假如我是指挥官，一位攻城指挥官我将按照我的想法来作战，而且我相信，我的决策将是英名的，胜利将不仅仅是摧毁敌人的一座建筑物，而是彻底的，将敌人城堡扫平，除非他们全部顺服并发誓永不背叛自己的誓言。

在《魔剑》中，攻城战远远要比想象中复杂很多，仅仅凭人数的优势是不够的。对于防守的公会相对要简单些，因为在城战中，有着守卫方的战士、城墙、NPC哨兵，这些都将成为进攻中的阻碍。不过作为优秀的指挥官，它们根本无法阻拦我前进的步伐。

战前的准备是必须的，一场攻城战斗远远要比野外的遭遇战复杂很多。玩家的物理攻击以及魔法攻击对于坚固的城墙及建筑物来说，实在是很难奏效，由此攻城武器成为攻城战的前奏。《魔剑》中将提供4种攻城武器，但目前的版本中还只能见到2种，投石车和撞石车。这些攻城武器都是由攻城帐篷中制造的，而如果将攻城帐篷建造在对方城市附近，则在进攻时候会很方便，毕竟让攻击部队长途跋涉中再照顾着这些行动缓慢的大家伙的话，将大大减缓行军速度。在战斗前派遣一支小分队在对方城市附近建造攻城帐篷，当然，一定不能让对手发现这个秘密。

攻城武器的使用会使对方的城墙变得脆弱，而此时大部队也可以掩护这些攻城武器前进。敌人一般有两种选择，要么打开城门一拥而出，要么就是静静的等待，等待我们真正攻入内城再做战斗。大部分明智的指挥官都会等待，毕竟在城中有堡垒的地理优势，有NPC的强力守卫，即使是破损的城墙，也可以形成不错的高地。当然，这并不意味着守方可以安心看着前沿部队的攻城车顺利的攻破城门，长驱直入。此时，我肯定会派出几个斥候在部队附近侦察，避免部队中的指挥者遭遇对方的隐形的刺客。一旦指挥官被偷袭了，将对此后的作战非常不利。

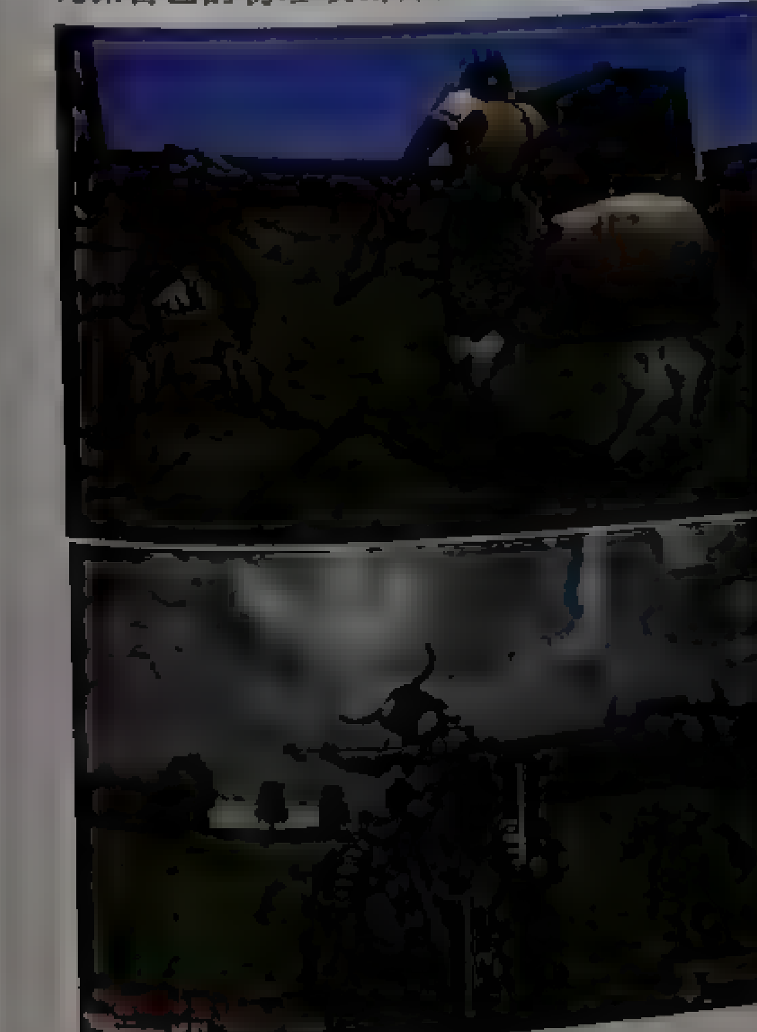




当城门成功地被击破，我们需要变换一下进攻的阵型。很多的攻城指挥官都将牛头人、半巨人这些肉盾般的战士放在最前排，而我不会这样做，我会将少量的魔法部队安排在最前面。虽然他们的物理攻击能力基本毫无用处，防御力以及体质都远不及战士强壮，但我还是选择让他们首先进城。魔法定身是攻城战中最强力有效的法术，被它击中的对手将在很长一段时间内无法移动，当然这也取决于双方魔法部队的反应速度，但据我推算，敌人应该将战士系的肉盾放在城墙的缺口处，而他们的魔法师则在后面等待使用相同的魔法对待我的冲锋小队。

随后，我的战斗型部队才会真正开始冲锋，他们将不去攻击那些前排已经被定身的战士，而是冲到对方魔法师阵营中，毕竟只要可以成功的消灭对方魔法师，战斗就已经胜利一半了。当然，这些冲锋的战士也将遭受敌人魔法师以及城市NPC守卫的攻击，他们将有很大的伤亡。由于阵型的变化，我方部队中的魔法师也将在这些战士后面提供各种魔法支援，并随时使用定身将那些强力的物理攻击兵种变成雕像。

是的，魔法将在这个世界上占据绝对的领袖地位，在野外战如此，在攻城战亦如此。而首先派自己的物理攻击部队消灭对方的魔法部队将是最明智的选择，毕竟，在复活后的几分钟之内，将无法施展任何魔法，攻击力和防御力都要大大下降。对于战士来说，攻击防御的下降仅仅意味着战斗力的降低，而不能施展魔法的魔法师将完全变成平民，任人杀戮。



战斗开始出现减员，我将牧师以及主教都留在城外，他们负责将已死亡并被传送回城的作战部队召唤过来，并为他们补充能量提升各种指数，并可以根据战斗的需要随时将他们重新投入战斗中。而我也将同时在地图上的各个遗迹中派遣几名精英刺客，他们的任务就是将刚刚复活在遗迹中的敌人继续秒杀，增加他们死亡阴影的时间，造成真正意义上的对方部队减员。

如果我们已经决定进攻对方的城市，我们将拥有远远超过对手的兵力，选择偷袭将是明智的。其实真正让我们头疼的是那些誓死抵抗的NPC守卫，他们级别往往很高，而且往往数量众多，如果不能将他们消灭，我们很难专心的摧毁对方生命之树。

的确这些NPC是个非常头疼的问题，如果对方为他们的兵营以及堡垒投入了足够的金钱来发展，那么这些士兵的等级也将是让我们难以对付的问题。足够的魔法定身以及统一的指挥可以逐一击破他们。集中优势兵力一个一个将他们杀死。

对方的生命之树将是我们要解决的最后一个问题，毕竟它可以为城市内的各个建筑物治疗，使用毒药可以使生命之树的恢复效果失效。随后集中全部的投石车攻击生命之树将成为战斗决胜的关键点。毕竟消灭了对手的生命之树，剩下的建筑物就成为没有根基的东西了。

《魔剑》中，一场浩大的攻城战将是伟大的，胜利者将被永远载入史册，而胜利将永远属于强大而拥有良好指挥的公会。首先强大的兵力是决定进攻的前提条件，如果你的部队数量仅仅比对手多一些，那么建议你及早取消这次行动。数量上成倍的优势是必须的，随后才是精彩的战术。作为指挥官必须拥有良好的指挥能力，有优越的大局观，在战斗前对一切可能发生的事情以及应对方法做好足够的准备，只有这样才可能取得胜利。

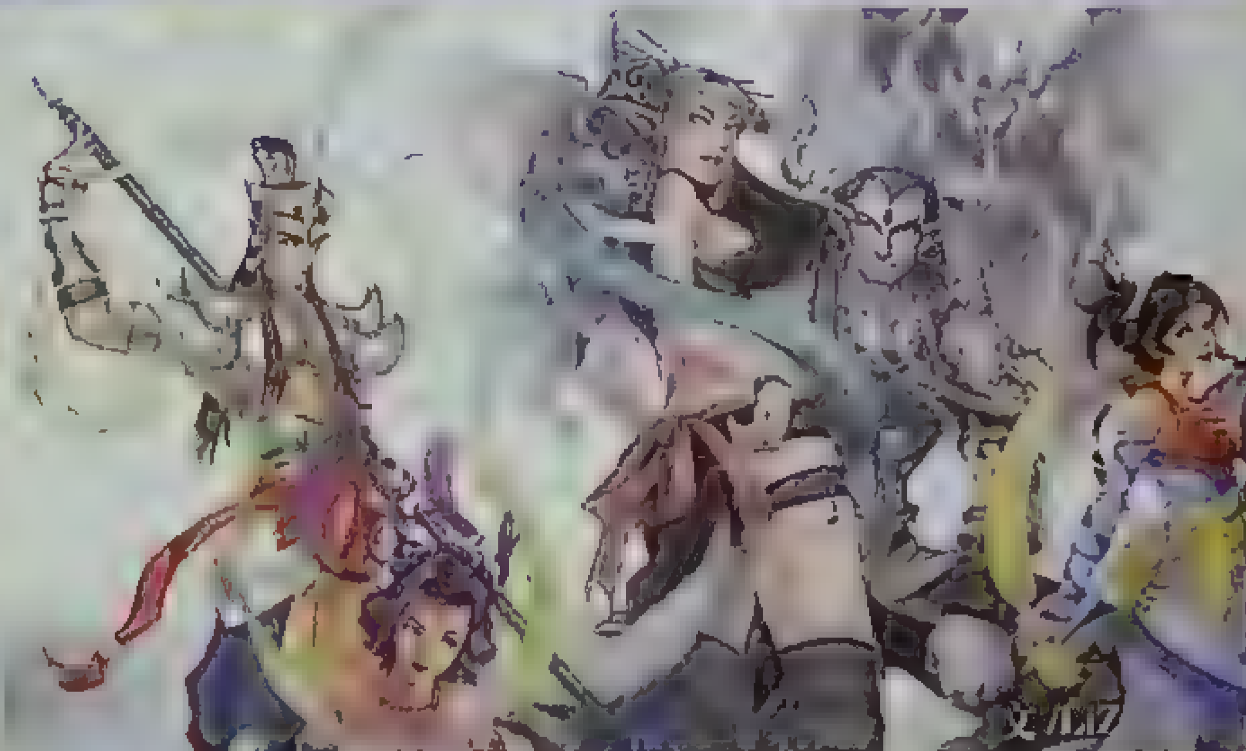
不要幻想你不会遭遇战斗，在《魔剑》的世界中只有强者可以生存，即使你的公会完全保持中立态度，即使你的公会从不首先挑起战火，战斗迟早会蔓延到你的身边，早些了解《魔剑》中的攻城以及各种战斗的体系将对任何一个《魔剑》玩家都有好处，无论你是一个最高指挥官或是一个小队长，你必须为你的公会，为你的团队完全负责。是的，假如你是一位攻城指挥官，假如一切都成为了现实，这些你都将付诸实践。■







大话Ⅱ 召唤兽修炼指南

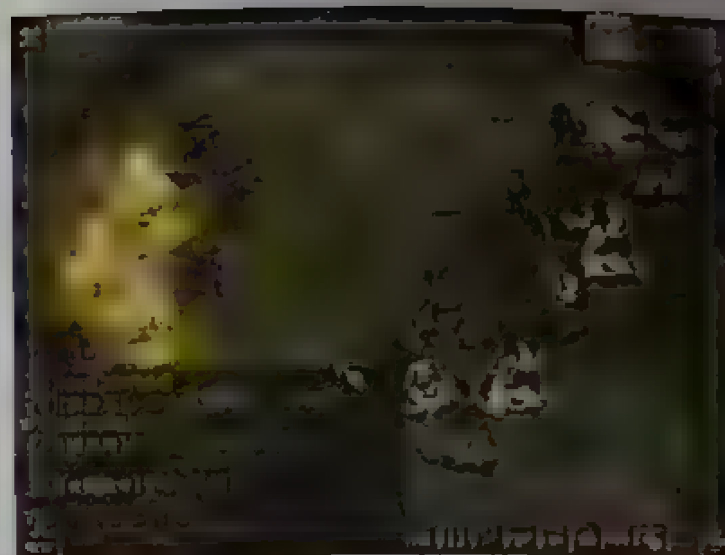


混沌未分天地乱，茫茫渺渺无人见，
自从盘古破鸿蒙，开辟从兹清浊辨。
覆载群生仰至仁，发明万物皆成善，
欲知造化会元功，须看西游释厄传。

在《大话西游 OnlineII》的游戏世界里，我们经常会看见有些玩家在贩卖不同种类的召唤兽宝宝。所谓召唤兽宝宝，顾名思义，也就是 0 级召唤兽，玩家可以培养这些宝宝到很高的级别。这些召唤兽宝宝依照得到的途径，又细分为天生宝宝和人工宝宝两类。前者是在玩家遇敌战斗时随机出现的，越高级的宝宝，出现的几率越少，而且这些小家伙非常灵敏，如果第一个回合不抓到它，那就只能眼睁睁的看着它溜之大吉了。而后者的人工宝宝，则是玩家在抓到召唤兽之后使用特定的药物，将召唤兽从原来的级别炼到 0 级的产物。这里需要提醒玩家的是，驯养召唤兽宝宝可是一项相当耗费金钱的事，如果自己的银子不够充足，还是别作打算了。在众多召唤兽中，最佳的要数能令大话玩家口水直流的神兽了，它们除了拥有初始的上佳属性外，超过任何召唤兽的高成长性也是无人能比的，所以要是你有这么一只神兽宝宝，那就回家偷着乐去吧。

古语有云，“工欲善其事，必先利其器”，这在我们的“召唤兽之旅”中是同样的道理。首先玩家需要去宠物领养员那里挑一只宠物（推荐老鼠或蛇），这也是捕捉召唤兽的必要条件。宠物等级越高，所能携带的召唤兽数量和培养召唤兽忠诚度的能力也就越高（根据玩家在线时间的长短获得，玩家每在线一分钟，经验增加一点，因此在线时间越长，宠物的等级也就随之水涨船高了）。而在游戏中出现的绝大多数怪物（除了在“剧情任务”中出现的特定怪物或被其召唤出来的怪物外），都可以被玩家捕获，成为玩家自己的召唤兽，无论练功升级、完成任务还是 PK，它们都不失为一个好伙伴。



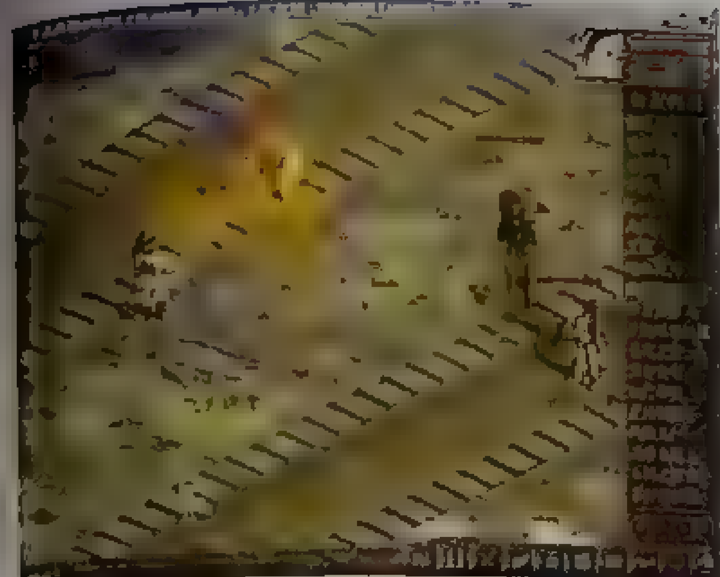


捕捉召唤兽的办法，基本上有两种。一是独自捕捉，要求先放出自己的召唤兽以给自己补充法药，好让自己有足够的魔法进行捕捉，然后将捕捉目标打到只剩一点血，血越少捕捉越容易成功。如果一次捕捉不成功，可以立即放弃，也可以尝试 4-5 次捕捉，失败后再开始重新一轮。另外，在等级和敏相差悬殊的情况下，玩家可以选择直接捕捉，这种情况下成功率还是相当大的。二是在组队捕捉的时，可以让队友帮打然后告知队友你要抓的怪，自己则快速捕捉。当然，要想成功捕获，除了这些经验，运气也是个因素，另外，能否捕捉到高级别的怪物也受到玩家称谓等级的限制，等级越高能捕捉的召唤兽种类也越多（关于对应见下表）。

初出茅庐的玩家，各方面都比较弱，可以召个毒蛇或海龟来增加自己的实力。前者的攻击力还算不弱，后者的优点是血长，而且飞鱼、毒蛇的敏捷不是很高，很容易抓到。当称谓有 1 级时，可以捕捉夜叉以及士兵，这两者的长处都是血长，并且攻击力也还过得去。2 级称谓首选毒蜂和狐狸精，这在玩家前期的成长过程中应该说都是得力的帮手。3 级称谓开始，可以抓获的召唤兽种类就已经相当丰富了。这个阶段，战神女娲是个不容错过的好东东，虽然血比较少，不过速度快、法术强，随着等级的提升实力更是不容小视，用来杀敌是再好不过。另外，这个期间的大象也应该尽量收纳到自己麾下，皮粗肉厚体型庞大的它不但血够长，物理攻击力也是非常可观，不但能够作为超级肉盾，更是进攻的一把好手。不管是跑任务还是练级，有了大象在旁协助，那就安全多了。

称谓等级	称谓（人/仙/魔）	[illegible]
0	无	飞鱼、蟾蜍、蜘蛛、毒蛇、蝙蝠、海龟
1	武林新丁/仙灵小童/古灵精怪	兔妖、羊头怪、猪怪、夜叉、家丁、小妖、武士、流氓、士兵、衙役、女贼、野狗、鱼怪
2	江湖小虾/赤脚大仙/魅力精灵	山贼、花妖、牛妖、野狗、狐狸精、毒蜂、女妖、小龙女、骷髅怪、鸡精、千年老妖
3	闯荡天下/陆地飞仙/魔幻使者	鳄鱼、战神女娲、狮子、大象、大鹏、银狐、老虎、强盗、黑熊、树妖
4	武林高手/无极大师/妖之奇葩	打手、虾兵、蟹将、蛤蟆精、龟丞相、黑熊精、水妖
5	威震群侠/神机真人/天神煞星	复活女娲、无头鬼、无身鬼、吸血鬼、野鬼、冤魂、孤魂、幽灵、修罗
6	无敌战士/降魔金仙/万兽妖灵	符咒女娲、冰熊、白虎、两角怪
7	世外高人/金身尊者/混世魔王	三尾怪、蜘蛛精、冲冲虫、鸟嘴兽、精怪、山妖、蝴蝶仙子、古代瑞兽、鼠怪、雷鸟人、寒钢怪、独眼巨人
8	独步江湖/天外飞仙/三界妖仙	死灵、野蛮王、火神女娲、地狱战神、蛟龙、凤凰、猴精、神兵
9	叱咤风云/万圣天尊/魔神至尊	舍生女娲、神灵







由于称谓任务越做越难，而且其中还会有抓鬼、捉妖等其他任务，因此准备一个血量充足的“肉盾”是很有必要的。在这方面，4 级开始，使用水系魔法的龟丞相也就脱颖而出，成为了大家新的选择。当然，此时的玩家，身上最好有两种召唤兽，也就是血宠和攻宠。前者龟丞相明显是胜任有余，就是形象上可能不太讨人喜欢。而至于攻宠，黑熊精的攻击力相当可观，如果是从宝宝开始练的话，后期攻击一般都可以达到 1000+！建议两者统统收纳。

作为地狱的守护者之一，拥有超强攻击力的修罗当然是 5 级称谓时的最爱，并且本身还加 30 抗物理攻击，血也不算低，绝对是练级时候的好伙伴。而 6 级的召唤兽选择余地就比较稀少了。走到这一步的话，就用符咒女娲吧，敏不错，而且符咒超多，也算是个“杀人利器”。

7 级称谓的鼠怪血、敏、攻各方面实力都比较平均，有的人喜欢，有的人又不屑一顾，至于养不养就看自己的喜好了。而雷鸟人则是在物理攻击这个环节一支独秀，战斗型的玩家可以考虑一下。另外，拥有巨大而绚丽的双翼，飞行起来优雅迷人的蝴蝶仙子凭借超快的速度优势显然非常令人动心，喜欢敏高想抢先攻击的话，这是 7 级称谓时候的首选。还有古代瑞兽也是个相当好的选择，血多，再加上其大量的魔法更是令人爱不释手，要知道法术型召唤兽在 50 级后就可以使用 3 级法术，同时对 2 个敌人造成打击，也就弥补了人族和魔族玩家本身的缺陷。

8 级称谓的好“货”实在称得上琳琅满目。首先美丽的凤凰不但外观抢眼惹人喜爱，而且也是法术型召唤兽里速度相对比较快的一种，它与练全敏的玩家搭配在一起可谓是相得益彰。而蛟龙虽然在速度方面相比凤凰来说略逊一筹，但是胜在血多，因此也是重点推荐的对象。其它还有猴精则是物理型召唤兽中的大热门，建议培养的时候练全攻，它的超强攻击对敌人而言是相当可怕的。另外，地狱战神属性很平均，综合能力还是称得上不错，也值得玩家考虑。

最高级别的召唤兽只剩下两种，到了这一步当然是全部推荐。神灵速度快、血量长，而且使用的是风系魔法，这对大部分玩家普遍性喜欢倾向于抗雷、抗水的装备而言，显然正好“大出风头”，它练到 50 级的时候大概有 20000 的血，不会比以血见长的龟丞相少，但是速度却远远不是龟丞相所能比拟的。建议练全血。当然，练全敏也是个不错的选择。而余下的舍身女娲不但血多，又拥有超强的魔法，也是许多玩家梦寐以求的召唤兽，建议练全血。

自从《万王之王》飘摇过海掘走了国内连线游戏市场第一桶金之后，近年来，网络作品已经成为了游戏市场最为热门的类型。无数的同类作品纷纷接踵而来，一幅滔滔不绝的姿态。特别是一衣带水的“韩国制造”更是铺天盖地掳走了半壁江山。而《大话西游 OnlineII》凭借自己浓郁的民族文化背景以及独特的“无厘头”喜剧因子能够牢牢的在这个竞争激烈的市场占据一席之地，应该说还是成绩不俗了。聊以此文，但愿在自己的“大话之旅”中，大家都能拥有喜欢的召唤兽伙伴吧……■





《混乱冒险》宠物饲养天书



文/大头布坎

网络游戏中不仅仅是人与人之间的相互交流，能够拥有一只尽忠职守，可以相依为伴，一起出生入死的宠物也是一件非常惬意的事情。在《混乱冒险》中想获得一只宠物——拉比龙，并不是件容易的事情。

拉比龙蛋在大陆上并不常见，只有在失落城堡的宠物商人那里才能买到，而不像一些珍贵武器那样靠运气就能打到。拥有一颗拉比龙蛋不仅仅需要你的荷包里有富余的400万元，而且人物的级别必须在90级以上。就算你富甲天下，也不要指望可以拥有更多的宠物，一旦你买了拉比龙蛋，那你就要尽到照顾好它的责任。你不可以把它送人，卖给别人，或是抛弃在某个阴暗的角落，或许这个时候从一而终是最好的选择。



拉比龙蛋需要孵化才能成长，不过玩家们不必担心，游戏设计者决不会让你象一只母鸡那样时时刻刻为它提供温度。具体方法是将拉比龙的蛋装备到身上，其相对应的位置就是平时装备披风的地方。保持这个状态在游戏中累计超过20个小时，就到了收获的时刻了——可爱的拉比龙诞生了！

不要以为这是一件容易的事情，如果在孵化期间你被怪物或者玩家打死，那么之前的努力就会化为泡影，孵化时间将重新开始计算，而且每当出现这种情况的时候，那么孵化的上限时间就会依次增加10分钟。行走江湖最重要的就是安全第一，更何况你现在肩负着养育的重任！这个设计对不需要依靠披风来提高战斗力的角色来说倒是一个福音，不过其他的种族就只好为了宠物的梦想而承受着不堪忍受之重了。当然如果你有闲有钱的话完全可以挂机养宠物，站到安全的区域放心的等待宠物破壳而出，好好克制一下自己想被怪物杀死的欲望吧。

拉比龙诞生后，就象你当初踏入《混乱冒险》游戏的世界一样，它是一只不折不扣的“菜龙”，随随便便的一只怪物就会让它寿终正寝。为了让它尽快成长，你所能做的只能是重复以前的练功步骤，杀死这些怪物的时候，你的宠物也同样能得到经验值。可怜的盔甲虫、白老虎、甲蟹、海蝎们，再一次接受无情的攻击吧，你们的灵魂会因为宠物的成长而安息？

当宠物得到了足够的经验值以后，需要回到失落城堡找宠物等级师，他会给你的宠物提升等级。在宠物的等级下方会注明升级所需要的经验、当前经验以及升级所需要的金钱等内容。宠物的等级上升后，拉比龙的生命力，近战攻击力，近战防御力等各项属性都会上升。和玩家不同的是，拉比龙的属性上升是自动的，玩家并没有办法手动去调节分配这些能力值。当然宠物等级师是绝对不会义务为你出力的，为了宠物，还要把大把大把的钱贿赂给他。还好这相对于购买宠物的钱来说，这不过是九牛一毛。

除了提升宠物的级别，还可以用宠物的经验值从宠物道具商那里购买宠物的装备。宠物装备划分得很详细，共有角、头、身体、足部、羽毛、尾巴6种相应部位的装备，而且和人物一样随着等级提高还会出现更为强力的装备供你选择。穿上了装备，拉比龙可谓改头换面大变样，你既可以把它装扮得象头上长角的小恶魔，也可以给他披上羽毛变成一只雄鹰，或者是一只猪（龙猪？嘿嘿，开个玩笑）。“人靠衣装马靠鞍”，玩家控制的人物在高等级时可以穿上很酷很炫的装备，这个时候如果宠物也同样够炫的话，自然可以吸引更多人的目光，尤其是MM……旧的宠物装备会以原价的30%折价给宠物等级师，这个可恨的奸商，为了不让他的阴谋得逞，我们还是来互相交易吧，起码50%的价格不会让大家亏得太多，如果系统允许这样做的话……

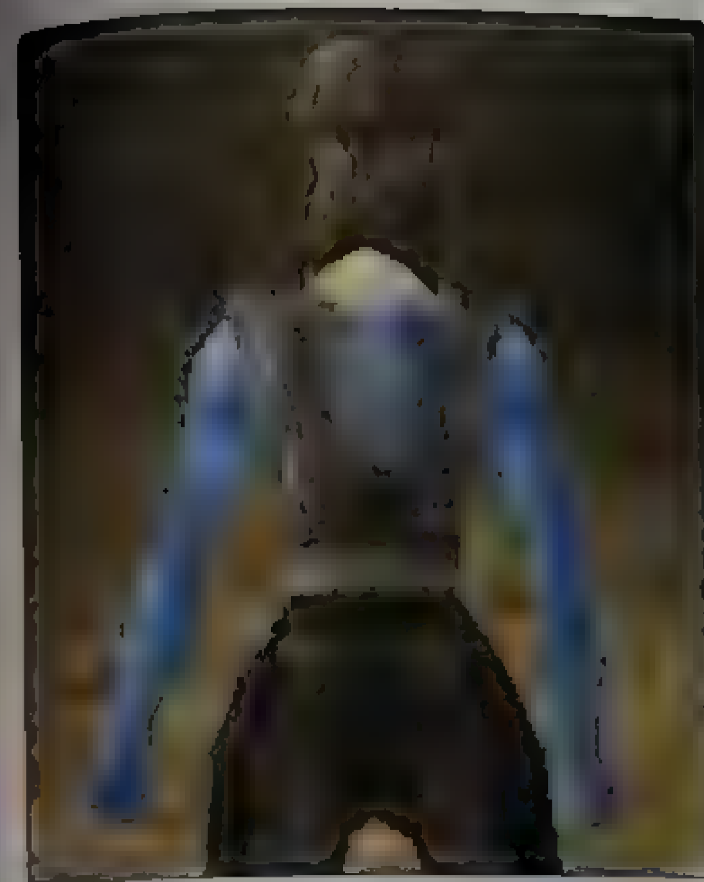
如果说你养了一只宠物只是想花钱的话，那么我建议你不如把钱送给我，起码我会对你说声谢谢:)。饲养宠物的目的就是为了借助宠物的力量来增强自己的战斗力。游戏中设定了4种拉比龙的行动模式，根据当前的局面让宠物的行动配合人物行动，在战斗中得到事半功倍的效果。下面我们就来仔细的分析一下拉比龙的这4种行动模式。

“剑的记号”——战斗模式：战斗模式中的拉比龙就象是一只猎犬，它会优先攻击玩家所攻击的目标，直到该目标被消灭位置。另一方面在玩家处于安全区域外而且没有攻击怪物的时候，拉比龙会利用它敏锐的嗅觉（拉比龙还是









拉比狗？）来搜索附近的敌人，并主动进行攻击。唯一需要注意的就是在使用战斗模式的时候，拉比龙不要陷入苦战，特别是不要让那些会对拉比龙的安全产生威胁的怪物近身。否则你可要为医疗拉比龙而花费上不小的代价。战斗模式的练功效率比较高，危险性也大，适用于拉比龙级别比较高，相对于周围的怪物来说实力比较强，不会受到太大损伤的情况下使用。

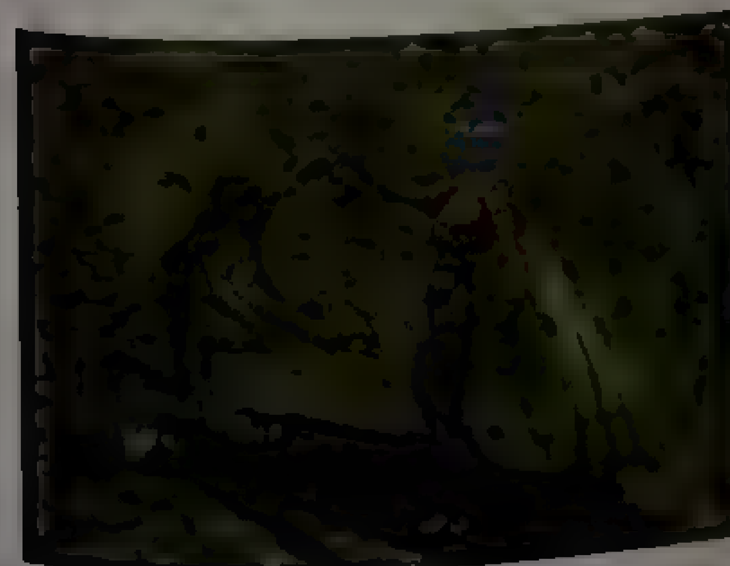
“足迹记号”——追随模式：追随模式下的拉比龙只攻击主人所攻击的目标，作为攻击目标的怪物被消灭后，拉比龙会停在主人的身边休息。这种模式的好处是既可以利用宠物拉比龙的攻击力，又可以尽量的保持它的安全，不致于让它孤身犯险。这在拉比龙成长一段时间，可以应付大部分的敌人后采用这种行动模式是最为恰当的。

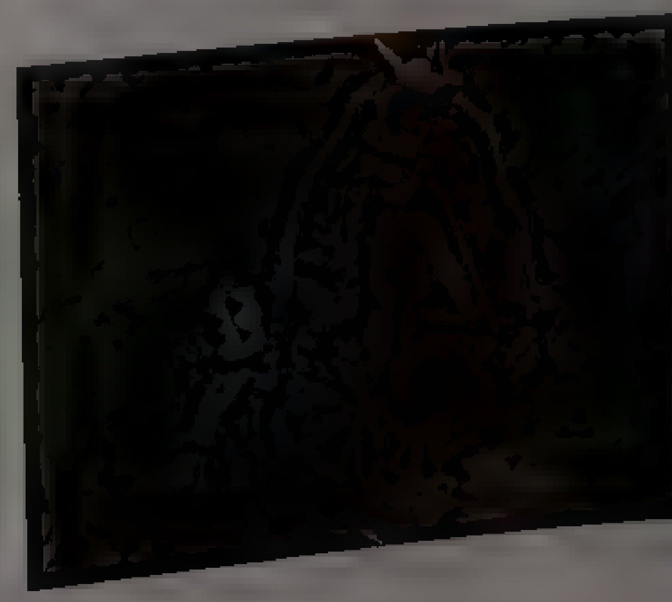
“手的记号”——收集模式：拉比龙在收集模式下行动时，不会主动攻击任何敌人，会在旁边仔细的观看主人是如何大发神威，而且是绝对的袖手旁观，即便主人被打死也绝不出手。一旦怪物被打死后掉出钱或者装备之后，拉比龙则会以最快速度冲过去将这些金钱和装备捡起来。前提是玩家控制的角色身上有足够的空间来容纳该物品。如果是别人打怪物掉落的物品，拉比龙虽然不会立刻捡起别人的东西，然而当保护时间过后，拉比龙就会出手。这种设定可以让玩家安心的战斗，而不是紧盯着身边即将挂掉的怪物，那些有可能出现的宝物和金币就象是拉比龙的美食，它绝对不会放过任何一个。当宠物的战斗力不十分强大的时候，这样一个帮手能省掉你不少花在拣东西的时间。这种模式适合在容易出现大量物品的战斗区域中使用。

“箭头记号”——躲避模式：这个模式拉比龙不会主动去攻击怪物，并且会努力的躲避怪物。虽然拉比龙仍有可能遭到怪物的攻击，但此时拉比龙会以相当快的速度回复自己的生命，在拉比龙身上装满可以回复生命的苹果比较保险一些（可在失落的城堡买到，需要先到拉比龙的组合商那里去买篮子）。苹果不仅仅是你饲养拉比龙的唯一食物，也是恢复拉比龙生命的良药，如果你不想让自己的宠物命归西天的话，就不要吝啬自己的金币，俗话说：“宠物就得拿钱砸！”通常在带宠物越级练级或者宠物受到一定程度的伤害之后才会采取这种模式。

如果拉比龙在战斗中受伤过重，它就会从你的身边离开，忠诚度还会下降。不要伤心，你可以在兽医那里找到你的拉比龙，但是却要支付拉比龙看病所需的巨额医疗费，然而失去的忠诚度就没有办法找回了，只能花费更多的时间和精力来进行弥补。有的时候要和朋友一起去探险，又担心拉比龙的安危，可以将拉比龙托付给拉比龙专用的托儿所里。付给失落的城堡里的宠物店长100金币，店长就会愿意为你照顾你的拉比龙相当长的一段时间。攻城战的时候，一旦玩家进入城内，拉比龙也会自动被托付给宠物店长看管，攻城战后可以找宠物店长领回。当然将拉比龙托付给宠物店长时，无法让拉比龙获得经验或是升级，不参与战斗就象获利的好事想都不要想。

拥有一只宠物不但可以提高玩家在怪物肆虐的世界中的存活能力，而且可以在练功升级的道路上更加畅通无阻。如果你在现实生活中喜欢饲养宠物，如果你对小动物有足够的爱心，当然最重要的是你想在《混乱冒险》的游戏世界中得到更多的快乐，那么就不要再犹豫了，做好准备，Let's go! ■





幻灵打造高成长宠物方法大集合



自从天晴数码放出10万人民币现金收购极品宠物的消息以后，整个幻灵世界开始沸腾了，N多种高成长的宠物纷纷亮相，目前所有幻灵服务器中成长率最高的宠物已经达到了53.4(汗……这么高的宠物，怎么练出来的)。

虽然本人不是疯狂的养宠爱好者，但是也希望自己能够获得一只成长高的宠物，于是通过各种渠道，笔者寻访了几位养宠专家，就玩家对打造高成长宠物所提出的几个常见问题对他们进行了专访，以下就是他们的答案，相信会对大家养育高宠有所帮助。



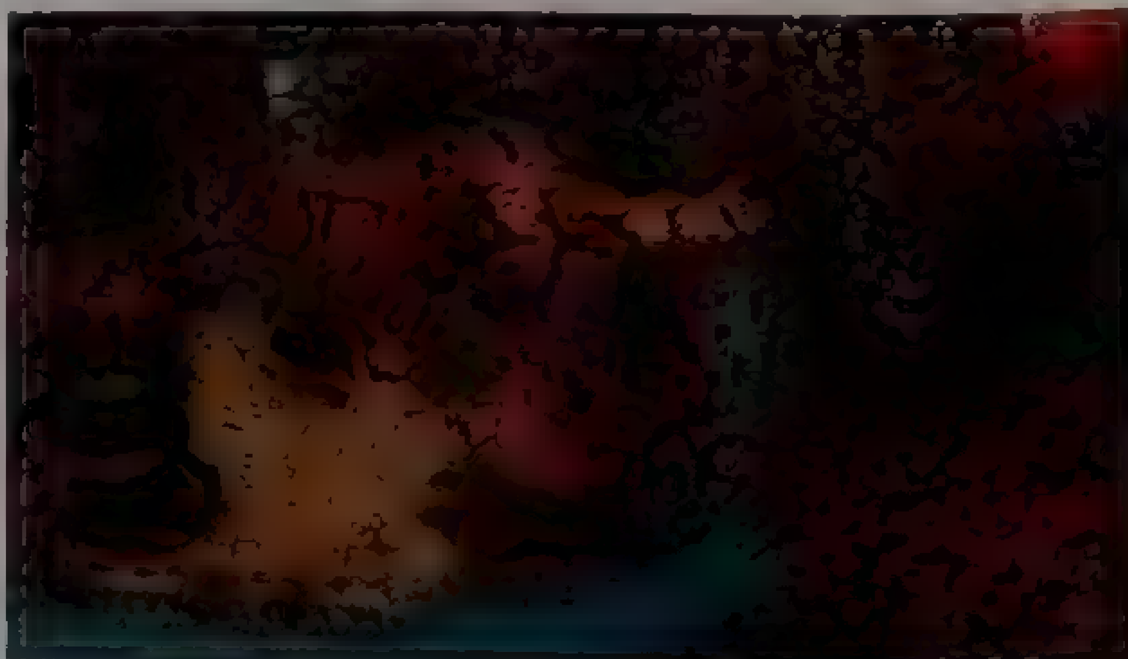
如何挑选宠物

（受访对象：城市老鼠）

想练成一只很高级别成长的宠物，就必须有一只或者多只基础很好的宠物作为基准宠，然后通过不同的方法提高它们的成长率，这样最终的宠物成长率才会很高。挑选宠物要看大家的目的究竟是什么，不同目的，在宠物的选择上也是不同的。如果想拥有一只能够闯破夫妻天关，并且能够闯到非常高级的个人天关的宠物，那么推荐练攻敏类，例如金系的凤凰，水系的地藏兽等等。如果想顺利的将人物级别练到1200级，然后进行下一转的修行，就需要练一只金系的鸟龙类宠物。下面是城市老鼠挑选这几种宠物的方法

金系凤凰：金系的凤凰是可进化类宠物的最终形态，属于攻敏型。其特点是防御低，攻击和敏捷较高，生命值也很高，因此可以依靠高生命值和高敏捷去躲闪并抵御怪物的攻击，而其攻击力可以将怪物在最短的时间内打晕从而获得胜利。因此作为闯天关的宠物是非常合适的。想要拥有一只极品的凤凰，就需要从小的露露鸟类宠物养起。一般来说天关的小鸟成长比较高，但是不太容易拿到。此外就是水城宝洞里也可以获得，只不过几率比较低一些，这样小鸟都可以作为初级的基准宠物。

水系地藏兽：水系的地藏兽是绿衣仙子在飞升天仙时的奖励宠物，其成长类型是攻敏型，成长率与绿衣仙子的成长率息息相关，也就是说，如果绿衣仙子的成长率高的话，地藏兽的成长率自然会高。而绿衣仙子是通过琳琳的两次进化而得到的，因此在选择宠物方面，要从琳琳做起。高成长的琳琳获得方法有两种，一是通过夫妻天关的最后一层拿奖励的时候选择琳琳；另一种是通过个人天关的65关的奖励可以拿到。



金系鸟龙：金系的鸟龙有三种，其中赤龙是最容易练级的，但是由于赤龙是年卡所奖励的宠物，在游戏中无法得到，因此不做推荐。蓝鸟龙和金蝎龙都是在游戏中可以获得的，而且都属于攻防型宠物，非常适合人物升级。蓝鸟龙的获得方式，是在3转的阿修罗终极天劫中获得，而金蝎龙的获得方式，是在3转天仙的终极天劫中获得的。一般来说，虽然得到鸟龙的方法比较单一，但是通过这种方法获得的宠物成长率一般都可以在6点以上，有的还可以达到7点，真正极品的曾经有8.4的出现过(可惜我拿到的最高的只有8.25)。



宠物提高成长率的方法

（受访对象：寒月）

打造高成长的宠物方法总的来说有两种，一种是幻化与进化的结合，另一种就是满血升级。

一般来说，宠物的进化和幻化是结合为一体的。不管是想提高某种宠物的成长率，还是通过特殊手法获得终极宠物，都少不了幻化和进化。

1. 幻化。两种宠物通过这个功能，结合自身的优点和长处，创造出一个新的宠物，这一代新宠物具备了上代宠物的全部优点和长处。对宠物的种类没有要求。一般来说幻化出的宠物是一只，但也有出现“双胞胎”的情况。

2. 进化。一种宠物的变形体制，要求必须是可以进化的宠物，有三种形态，分别为初级、中级和最终形态，进化后样子和属性会发生改变，但是所属五行属性不会发生变化，有时会发生变异的情况。

幻化和进化的结合，主要是针对该宠物的初级成长率比较好，并且是可进化类的宠物进行的。以纹地龙作为例子，当一只纹地龙满血升级到1200级，进化成黄金龙，再由黄金龙满血升级到1200级进化成黄龙使，最后再由黄龙使练到1200级飞升阿修罗得到白发妖MM，这就完成了整个进化的过程。而幻化，则需要将这只白发妖MM练到1200



级以后，与另一只练到1200级的纹地龙进行幻化，得到一只1级1幻的纹地龙。这样就是幻化和进化的结合，这样所创造出的纹地龙，如果饲养比较好的话，可以达到9点左右的成长率。拥有4只这样的纹地龙，就可以得到一只成长50左右的白发妖姬。

通过进化和幻化的结合，如果初级宠物的成长率比较好的话，一般的成长率可以达到40左右，甚至40以上。如果是两种可以飞升的宠物，那么可以达到50点以上，梦幻国度的那只53.4的地藏兽就是通过这种方法创造出来的。

满血升级是提高宠物成长率的一个重要办法，同时也是最耗费时间提高宠物成长率的方法。因为它要保证宠物每次升级时实际生命值和最大生命值相等，这样才叫做满血升级，才可以保证宠物的成长率得到提升。但是由于前300级宠物的成长率不是非常稳定，因此有可能即使满血升级也会出现成长率下降的情况，这个情况不要担心，在300级以后就会逐渐的恢复过来，宠物的成长率也就开始继续保持上升了。即使有一两级下降，在后面的级别也会补上来的。



宠物勋章

（受访对象：lunalina）

宠物勋章的确是一个好东西，因为它直接关系到宠物的三围属性。勋章分为勇猛、冷静、果敢三类，每种宠物最多可以获得每种勋章的5枚，共15个。每一枚勋章可以增加相应属性的5%，假设获得了全部的勋章，则三围的总和可以增加75%。所以，宠物的勋章就成为了宠物好坏的一个重要标志，往往极品宠物都拥有着满勋章的情况。

获得勋章的方法有三种，一是通过幻化继承或者是进化获得。幻化后第二代宠物继承前一代主宠物的100%数量和种类的勋章，而副宠则继承50%；进化则是需要高级别才可以获得随机数量和种类的勋章。第二种方法是通过斗宠获得。一般来说，斗宠获得勋章的几率不高，而且必须是获得重大胜利才可以有一定几率获得勋章，并且，要求斗宠的时候级别不能太高，过高的话斗不出来。第三种方法，也是目前最常用的方法，通过战斗中的超常发挥获得。宠物在战斗中，有的时候会猛然出现强烈的攻击效果或者防御效果等等，这就属于超常发挥，而出现超常发挥时，就会有一定的几率获得宠物勋章。因此，提高超常发挥的几率，就成为获得勋章的关键性因素了。一般来说，大多数玩家都是采用组队，创造阵行来提高超常发挥的几率，这是一个不错的方法，而且已经有很多的事实证明了这一方法是正确的。但是要提醒各位的是，实际上宠物的勋章是并不会影响到宠物的成长率的，但是宠物的三围属性如果能够通过勋章提高的话，对宠物满血升级有很大的帮助。



宠物的锻造

（受访对象：Craw）

在饲养宠物的时候，由于有些宠物的成长类型和人物的发展趋势不一样，因此会造成宠物无法和人合击，从而无法顺利升级或者是宠物升级速度变慢等等。遇到这样的情况，很多玩家都去兵解，然后重新把级别升上去继续带宠物，实际上还有另外一种方法，就是通过乾坤五行炉的锻造功能，将宠物的三围重新调整，将不必要的属性降下去，而且这样的方法是不会降低宠物的成长率的，反而更容易使宠物升级。

在宠物锻造的时候，需要了解宠物要降哪一种属性，如果是需要降攻击，就要有一件高防御盔甲和一件高敏捷的鞋子，将盔甲放到乾位，宠物放在兑位，鞋子放在坎位，以宠物作为主炼成分，然后进行锻造。这样可以将宠物的攻击属性调整到防御和敏捷的属性上。同样，玩家也可以通过五行锻造生克原理将宠物的防御和敏捷属性进行调整，从而达到人物和宠物合击战斗的目的。

笔者按：看了几位资深玩家的经验介绍，笔者真的是学到了不少实用的东西，回去以后一定要好好的运用，说不定这次10万现金收购宠物的大奖就会被我拿到了……哈哈(一堆臭鸡蛋烂西红柿扔了过来…… @#$%@#$@ ……)■

决战：强者无眠



文 / 龙降

当夕阳西下的时候，我静静的坐在罗尼特海岸边，海风轻轻吹着我的面颊，那是一种清凉，也是一种宁静，而与这份宁静不同的是我的心情，那如同海浪般猛烈击打着我的心胸，就在前 10 分钟我经历了《决战》中最刺激也最让人兴奋的战斗——要塞战，那真是上千人的战争，从战争的一开始到结束都是那样猛烈，无论是从感官上还是在内心中都是令人无比激动，而这短短 1 小时的战斗却使我深深认识到，《决战》是属于强者的游戏，《决战》是勇士的号角，而当我踏入《决战》旅途的那一刻就为此努力，而今的付出，也终于有所回报。

我是在《决战》测试的时候进入游戏的，那时不为了别的，只为它画面漂亮，而且拿把超酷的激光剑与杰地武士一般，所以注册之后我义无返顾的选择了剑武士这个职业。经历了打怪升级到改造武器中的各种乐趣与辛酸，我逐渐成为 85 级的战士。此时的我，已经很少练级了，只拿着 5 改的黄金武器，在 PK 场里苦练战斗技巧。PK 场里时刻都是吵闹不休的，跟我一样等级高了觉得无聊的人，基本上每天都会光顾这里。时间长了，也都快成朋友了。不过突然有一天，我发现原本热闹的 PK 场里高等级的玩家都不见了?! 随之而来的是系统消息：罗尼特要塞将在 20 分钟后开始攻打！

一遍一遍的系统消息每隔 5 分钟一次，难道……要打要塞战了？这个只在传言中听说过的战斗，今天就要打响了？早有传闻说要塞战将会是《决战》中最具特色的战争，无论是从场面还是从热闹程度来说都不是一般的战斗可以媲美的，如此盛大的战斗给人带来的，将是心灵的震撼。一直以来，我在追求那 100 级的梦想的原因，就是为了能够参加这样规模盛大的战争。终于……终于我在开打前最后 5 分钟赶到了罗尼特要塞，这里早已是人山人海了。

由于恰逢周末，不管是要参加战斗的，还是围观看热闹的，总之罗尼特要塞周围人山人海，好不容易挤到前排，却发现此时的要塞大门紧闭，而门口的守卫依然是面无表情的站立着。不耐烦的玩家们开始有些躁动，使劲的攻打着要塞的大门。终于在最后一分钟的时候，所有玩家都无比兴奋的注视着那扇即将开启的门时，奇怪的事情发生了，我们全部回到了罗尼特城市。怎么回事？所有人都一样茫然，不少人再次向罗尼特要塞跑去，我也随着拥挤的人流再次向要塞跑去。

此时罗尼特要塞前更是人满为患，而在 50 米开外的地方已经画出警戒线，预示此地已经成了禁区，但是依然有玩家已经冲过警戒线进入到里面。我是后来的，只能站在外面向里观望，此时的要塞大门已经被打破，门口的警卫竟然成了被屠杀的对象，已经死在一旁。终于经过不断努力，冲撞中我进入到了要塞里面，此中的景色果然比外面华丽多了，金属质感的地板，衬托着一间纯银色的房间，那就是胜利者的标志，谁拥有了要塞便能探之里面的秘密。就在我欣赏要塞那富丽景色的时候，发现不少人对着能源中心拼力攻打，一旁的激光枪在不断的还击，已有不少玩家在猛烈的激光束下丧生。随着攻打要塞的人员增多，能源中心一个个的由蓝色变为了红色，当四个能源中心全部被攻克之后，我们再次回到了罗尼特城市，系统提示“XX 已经占领了要塞”！难道这就攻打下要塞了?! 难道要塞就此归那人所有?! 还有不少的玩家尚未走入要塞，还都跃跃欲试着等待大显身手呢，而攻打到占领塞战也就短短 5 分钟的时间，一切似乎都太短暂了，这就是《决战》中最惨烈的战争？我都有点不相信，原来激动的心情因为疑虑而变得有些失望。

但是此时依然有许多玩家奔赴罗尼特要塞，难道这场战斗还没结束？不甘心的我，也重整心情随着人流跑回要塞门口。果然发现战斗还在持续，而这次守卫要塞的人员又添加了已经占领要塞的玩家阵营。于是，罗尼特要塞战，变成了玩家的 PK 战。到此我才真正领略到了要塞战的魅力，那就是上千人的战斗，攻防各半，各自拿出最好的装备，各自使出全身的本事，只为夺取那最高荣誉——要塞。因为只有拥有要塞的军团才是《决战》中最强的军团。

伴随着攻方的猛烈攻势，守方渐渐有些体力不支，要塞很快又被夺走，而第三第四波的战斗也随之展开，守方的防守时间也越来越长。不知不觉中，1 小时的时间过去了，而要塞战也赢来了他的新主人，那就是在最后一战中获得胜利的军团，由于我此次并没有加入军团，所以也没有办法体会享受胜利果实的快感。不过我也深深的被这次要塞战的场面和气势所震撼，决定自己建立一支军团，真真正正的参加一次战争，夺取那象征荣誉的要塞。

一旦决定之后，我马上开始了招兵买马，还好有一票的兄弟支持我，心里自然踏实了很



多。要塞战的周期为一周，攻下要塞的一方可以控制战争的开启时间，但必须在一周之内有一次开启，否则将会由系统强制执行。也就是说，我们有一周的时间做准备。

首先要拥有一支强大的攻打要塞的军团，而我招集的团员，也有很多还不到 50 级，所以在不多的日子里，我和朋友的任务就是带领大家打怪升级，当然也有聊天嬉戏的开心场面，也从中得到了不少乐趣，而此时我才发现，原来网络游戏的真正魅力是在于朋友，有了这些朋友我才感觉到有了更广阔的天空。

终于到了要塞战再次开打的时刻，我提前向罗尼特的警卫进行了申请，好在提前的早，限定 20 只队伍的名额很快就报满了，未能如愿的军团只得等下次机会了。在要塞战开打前一个小时，我纠集军团成员做了最后一次攻城演习，之后又去要塞进行守城部署。与非战斗时间的罗尼特要塞相比，此时的车水马龙更象是一个节日。而当规定时间到达时，我们又被自动传回了罗尼特城市，这也是为了游戏的公平，大家必须全部站在同一起跑线上。

未等站稳，我就率先冲了出去，不过发现还是晚了一步，原来很多玩家利用下线的办法躲避了被传送，而抢先占据了有利位置。于是，一场激烈的夺取要塞战打响了。我们都已将生死置之度外，目标就只有一个——冲破那扇大门！而守方也准备充分，邀请了不少同盟军团参与防御，这样使得窄小的要塞大门更难突破。好在攻方军团都做了部署，一些负责清理守卫，一些人主攻大门，这样经过 10 几分钟，我随几个砸门的玩家顺利冲入要塞内。此时再也没有心情去欣赏风景，我眼中唯一的东西就是能源中心。在这里，守方军团派驻了不少的护卫，几个冲上去的人都成了牺牲品。城门的溃破，也使守门的势力撤回到能源中心的防守中来，而随着攻方大军的冲入，能源中心这里也杀成了一片血海。在你争我夺中，能源中心由蓝变红再由红变蓝，反反复复，有如街头的霓虹灯闪烁不停，好象要塞战已经陷入了死循环。看着攻方的死伤者来来回回，我开始有些不忍心了，但是那一双双信任的眼神又使我坚定了信念，我们再次集合，将主力集中在守方势力最薄弱的地方，发动猛攻，以压倒性的优势取得了胜利。看到系统公告说要塞被我们的军团所占领，那时的感觉真犹如站在山的最高峰。不过，还没等我们尽情分享胜利果实，要塞便再次被别人抢走了，失败的原因很简单，我们的防守力量太微弱，一是没有立刻守住要塞大门，二是没有同盟军团的协助，所以无力支撑。此后，我们也没再获得机会。经过失败，我们也总结了不少经验，并且明白一个道理，要塞不是一个人也不是一个军团的战争，他是靠更多朋友的力量，靠玩家共同努力才能取得的，无论你多强，无论你的军团多强，都无法独自胜出，要塞战的特点就是凝聚集体的力量。

终于……终于，在我们联络了各方军团的力量之后，我们才真正登上了那胜利的顶峰，成为罗尼特要塞的主人。我走进那间象征着胜利的纯银房子，在这里我们尽情的诉说着自己的喜悦，在专门的留言板上写下自己的名字，在免税商店中补给药品，并且经过商议，调整了罗尼特城市的税率，为了不引起叛乱，我们将税率定为 30%，在这个比例下安全的度过了一周，而后又是战争的开始……为了那崇高的目标，也为了其中的朋友，从被场景震撼到被朋友感动，我发现了自己的改变，要塞战也从此成为了我在《决战》中不断追寻的乐趣所在。■







光辉的历程

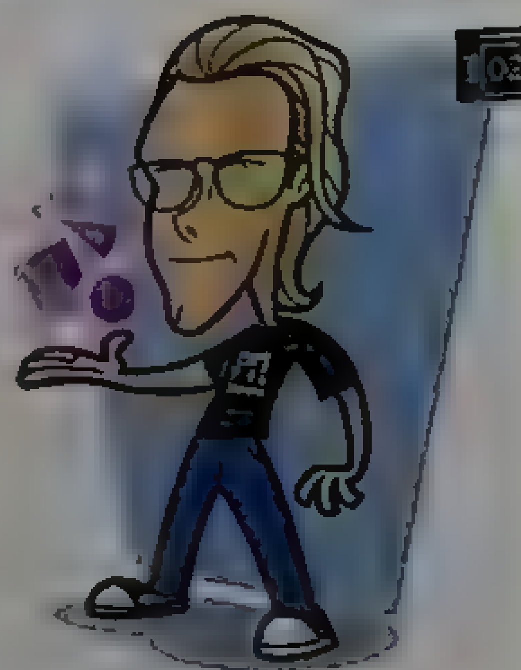
WCG 2002 大赛刚刚落下帷幕。对于始终关注着比赛进程的玩家而言，短短数天的赛事如同一场梦。在体验这光荣与梦想的过程中，交织着太多成功的喜悦和失败的痛楚。相较于其他几个参赛项目，本届 WCG 的《Quake 3》比赛成绩更是令国内众多 Quaker 们百感交集：世界第 4 名的历史性突破让这些坚守在《Quake 3》阵地 3 年多的玩家大呼过瘾。我们感谢 WCG，感谢 QuakeCon 这些电子竞技盛会，是他们为所有玩家提供了展示自我和相互交流的机会，是他们直接推动着电子竞技运动逐渐走向正规化道路。而就 FPS 游戏本身来说，我们更应该感谢的也许不是哪一届电子竞技比赛，而是让每位 FPS Gamer 都如雷贯耳的名字——id Software（图-01）。



对于喜爱《DOOM》、《Quake》或《重返德军总部》系列游戏的玩家，很难想像他会不知道 id Software 是什么。作为目前 PC 游戏领域公认的最顶级游戏开发公司之一，它的一系列 FPS 游戏受到了全球玩家的拥护。从《DOOM》、《DOOM2》满屏飞舞的粗糙 2D 模型中体验杀戮和被杀的刺激；到《Quake》世界中那些移动技巧和令人愉悦的节奏感；再到渲染引擎全面提高并有着完整剧情的《Quake2》，id 的每一小步成就都是玩家体验的一大步飞跃。直到《Quake 3》的出现，才真正让 id 尝到了傲视群雄的滋味。尽管同时拥有《Unreal》和《Half-Life》这样的重量级选手虎视眈眈伴其左右，但都无法从根本上撼动 id 的领先地位。

同时，在玩家群体中，当许多 FPS 游戏陷入市场不断萎缩或一轮又一轮的联机作弊风波冲击时，《Quake 3》却始终保持着一份火热和纯洁。没有哪个 FPS 游戏能像《Quake 3》那样几乎被每一个世界顶级游戏大赛选做比赛项目，也没有哪个游戏能像《Quake 3》那样，当比赛组委会一旦"胆敢"宣称不采用《Quake 3》时，在很短的时间内就会因全球玩家如潮般的抗议而收回决定。3 年了，Quaker 们用自己的天赋、勤奋和执着捍卫着这块神圣的战场，用他们高超的技术和足以让人热血沸腾的激情回击着任何妄图超越《Quake 3》的声音。

如今，Quake 界又开始热闹起来，不仅是因为 WCG 上取得的成绩，更多是源自大本营——id Software 内部。当你看到本文题目就已经知道了：id 不光有《Quake》，还有玩家基础极广、影响极大的《DOOM》系列。从 id 设计团队的领军人物 John Carmack 宣称要开发第 3 代 DOOM 游戏的那天起，DOOM III就勿庸置疑的成为玩家热衷的焦点话题，人们的视线也再次被这个誉为"游戏引擎之父"的金发美少年（也许该说青年了）所吸引（图-02）。

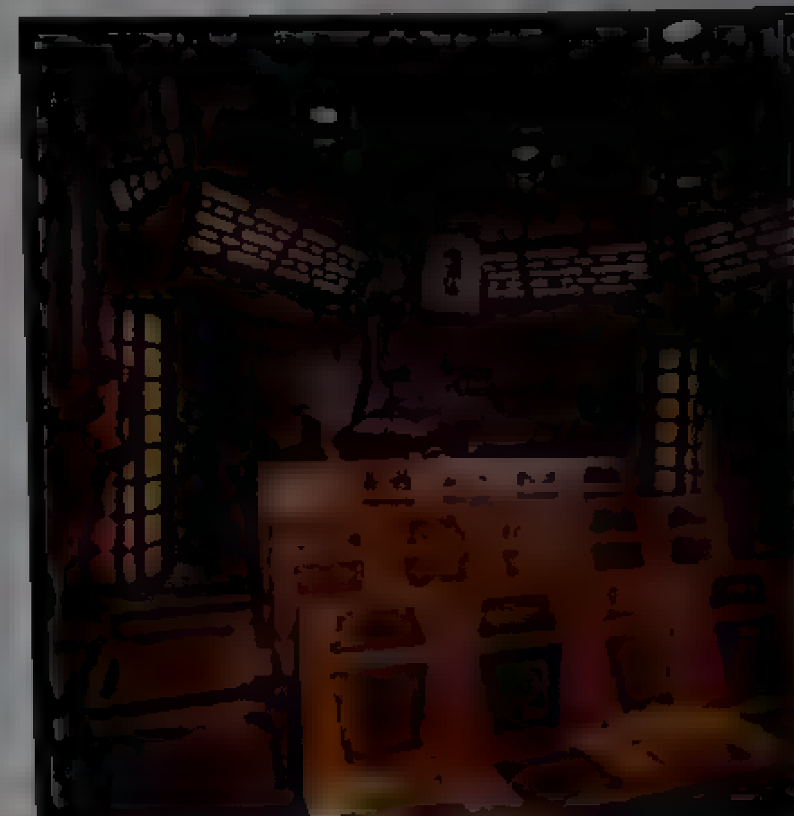


《DOOM III》Alpha 0.02 版

其实早在《Quake 3》完成之际，Carmack 就已经开始着手进行《DOOM III》的前期工作了，当时 id 的其他成员正在进行《Quake 3 Team Arena》资料片和《重返德军总部》的开发制作。当所有《DOOM III》成员都就位的时候，Carmack 已经为他们提供了足够多的开发基础。据 Carmack 本人及团队成员介绍，《DOOM III》将使用比《Quake 3》更为先进和强大的渲染引擎，这将成为整个游戏的技术灵魂。它使游戏效果能达到前所未有的真实程度，甚至直接影响到游戏整体的设计思路。用《DOOM 2》的引擎去表现人物生动的面部表情，以此烘托场景中的气氛和真实的交互感显然是痴人说梦，而《DOOM III》将重新启用类似《Quake 2》的剧情模式，它的单人任务关卡将是游戏的主线内容，这与《Quake 3》完全为多人游戏设计大相径庭。新的渲染引擎采用多方位的动态光源、动态光影、物件表面几何探针以及其他一些更拟真的物理特性技术。这些新特性将让玩家体验到令你震惊的真实感和视觉效果。由于游戏支持 5.1 声道杜比音效，通过对声音引擎方面的提高，届时玩家的体验将不仅限于视觉，真实的环境音效会让你彻底沉浸在《DOOM III》的"恐怖"世界中。当你面对强大的怪兽时，也许真会有力不从心的感觉。往日在《Quake 3》中所向披靡的英雄不再适合《DOOM III》。在这里，当你小心翼翼向前摸索时，也许可怕的怪兽就在身边破墙而出，等待你的只有死亡。除此之外，物件的互动和真实感也是《DOOM III》团队津津乐道的设计。当冲着架子上的箱子开火时，你会发现箱子从破损到掀起，再撞到墙上反弹落地，最后跌得粉碎，都和现实中看到的场景一样——音效也是如此。

天啊，被 Carmack 勾勒出的《DOOM III》实在太令人向往了。可惜一直以来我们能做的仅是听听来自 id 和其他来源的报道。尽管我们经常可以看到一些相关截图，也终于在今年 E3 大展和 QuakeCon 大赛期间屡屡见到来自《DOOM III》的视频录像，但无法亲身体验一下着实让许多玩家"耿耿于怀"。可能 id 方面也理解玩家的心情，因此 Carmack 才会公开声称："我们也不想一次又一次在 E3 大展上进行游戏展示却迟迟无法正式推出游戏。"（图-03）

事态的发展有时总出乎人们的意料。当所有人都认为《DOOM III》会在平和的气氛中进行收尾工作时，一次突如其来的事件打乱了原本正常的秩序。相信略微关心游戏新闻的人都已经知道——《DOOM III》Alpha 版本遭到泄漏！



事情发生之后在业内引起轩然大波。id 方面自然极为恼怒，扬言必要将泄密者绳之以法。包括 CNN 在内的各媒体报道也扑面而来，一时众说纷纭。围绕着《DOOM III》泄漏的话题几乎成了业内人士的问候语。而玩家们的举动似乎更实际一点，想尽一切办法把泄漏版搞到手，偷着乐。大家没什么商业企图，也没有利益上的争执，想要的只是一睹为快。

我们在较短时间内也得到了这个测试版本，作为专业硬件网站，职业的敏感令我们对《DOOM III》极为感兴趣。大家都知道，id 的作品不但是极棒的 FPS 游戏，同时更一直被作为标准的图形性能测试软件而广为业界采纳。不单是《Quake 3》，师出同门的《重返德军总部》也在一定程度上扮演着测试软件的角色。可能 id 出品的游戏注定会成为游戏行业和评测行业的双料冠军，因此对《DOOM III》的 Alpha 进行 Benchmark 测试也就成了必然要做的事情。当然由于本次泄漏出的版本仅仅是初具雏形的 Alpha 版，与最终上市正式版应该有着相当大的区别，而我们也无意于将本次测试作为对《DOOM III》的最终看法和评价。在文中介绍的操作方法、游戏效果以及 Benchmark 得分，仅供读者参考，真正的意义在于帮助大家对下一代 PC 游戏的图形技术先睹为快。OK，下面就来初步领略《DOOM III》的王者风采吧。

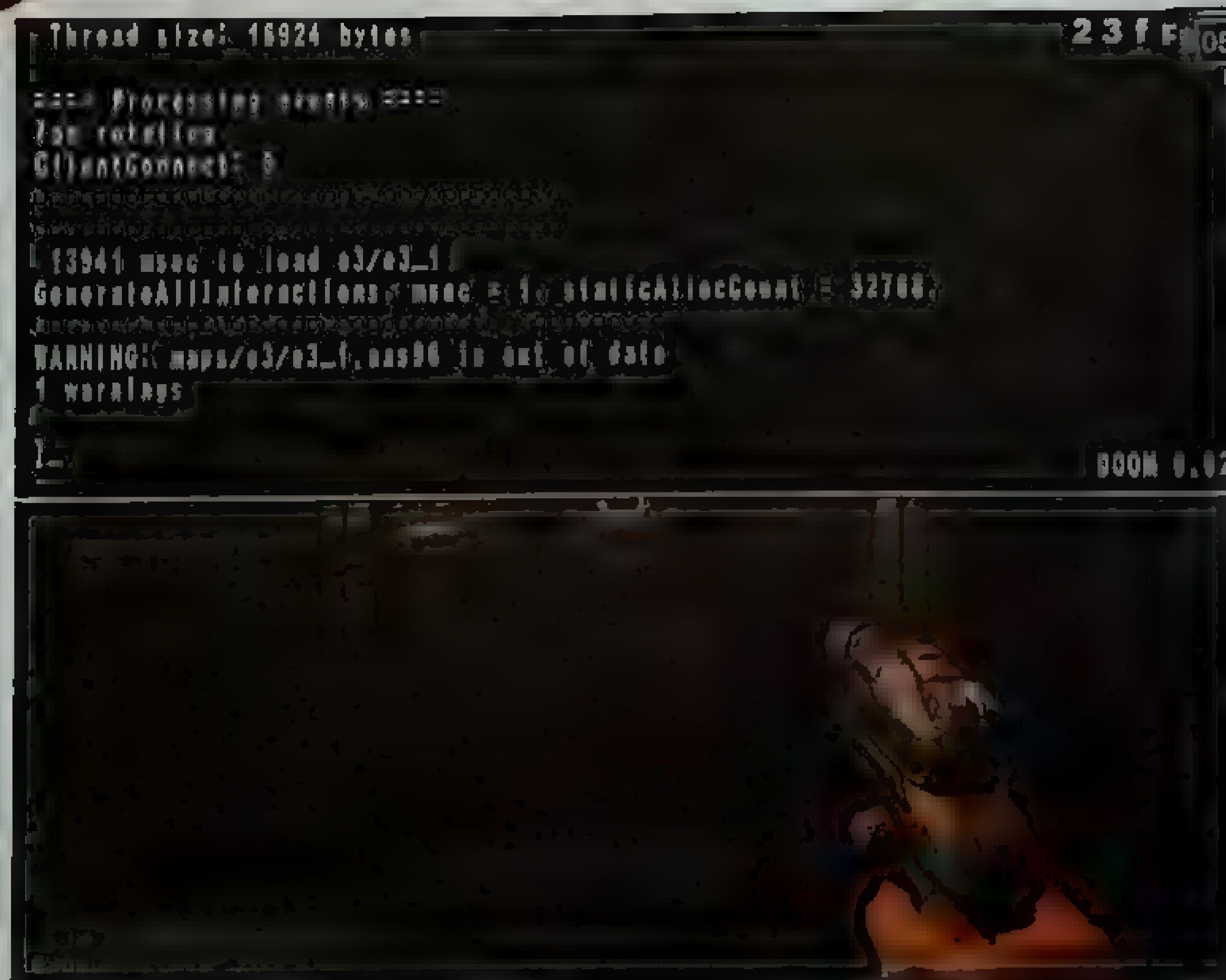
《DOOM III》的安装及部分命令介绍

《DOOM III》Alpha 版的压缩包有 364 MB，解开后占用大约 1.06 GB 硬盘空间。游戏的目录结构与《Quake 3》类似，根目录下的 base 目录包含了绝大部分文件，运行根目录下的 doom.exe 可以直接进入游戏，不用安装（图-04）。



《DOOM III》的载入界面应该会让 Quaker 们欣然一笑，因为两者太相似了，而随后出现的主菜单也与《Quake 3》一脉相承。不过目前只有[SINGLE PLAYER]和[QUIT]两项可以点选，余下的[MULTIPLAYER]、[OPTION]和[CREDITS]均为灰色。游戏的界面风格不像《Quake 3》那样突出浓重的红色，相反注入更多暗黄和蓝灰色调，暗示着游戏诡异、恐怖的氛围。进入[SINGLE PLAYER]菜单会出现[NEW GAME]、[LOAD GAME]、[CINEMATICS]、[DEMO]和[MAIN MENU]等选项。尽管事先我们已经从相关资料得知，只能通过控制台输入命令而不能通过点击[NEW GAME]方式正常进入游戏，但还是忍不住要确认一下，结果显而易见——点击后游戏就挂掉了，只能关掉出错的界面再重新运行。

此次泄漏的《DOOM III》仅是 Alpha 版本，界面功能还不完整，游戏中绝大部分调试工作都要在控制台中通过输入命令来完成。由于时间仓促，我们没有过多研究



《DOOM Ⅲ》Alpha 0.02版中每个命令的实际功用，在此仅介绍一些常用命令（图-05）。

按下〖Tab〗键上方的〖`〗调出控制台，这与《Quake 3》完全一样。不同的是，在每条命令前不用再键入〖、〗，直接输入即可。基本命令及作用如下：

version：查看游戏版本。显示为“version DOOM 0.02 win-x86 Jul 23 2002”，从日期2002年7月23日看，正好介于E3大展和QuakeCon大赛之间，那么这个Alpha版本的《DOOM Ⅲ》八九不离十就是今年E3大展上的参展版本。

map：进入游戏地图。Alpha 0.02版本《DOOM Ⅲ》提供3张可正常运行的地图。运行“map e3/e3_1”进入第一幅地图，另外两张地图分别为e3_2和e3_3，调用方法同前。在查看游戏目录文件时，我们还发现empty和e3bathroom5两张地图。前者类似于《Quake 3》中隐藏的big_testbox，是个具备简单光影效果的小房间，估计是《DOOM Ⅲ》开发团队用于测试的地图。而e3bathroom5则无法进入，这应该归咎于测试版的原因吧。

devmap：我们得到《DOOM Ⅲ》Alpha 0.02版本，在进入地图后已经开启了作弊模式，也就是说可以通过输入“god”、“noclip”和“give health”等指令开启“无敌”、“穿墙”和“加血”等作弊效果。如果无法正常开启，则可以通过输入“devmap e3/地图名”进入作弊模式地图，用法与map相同。

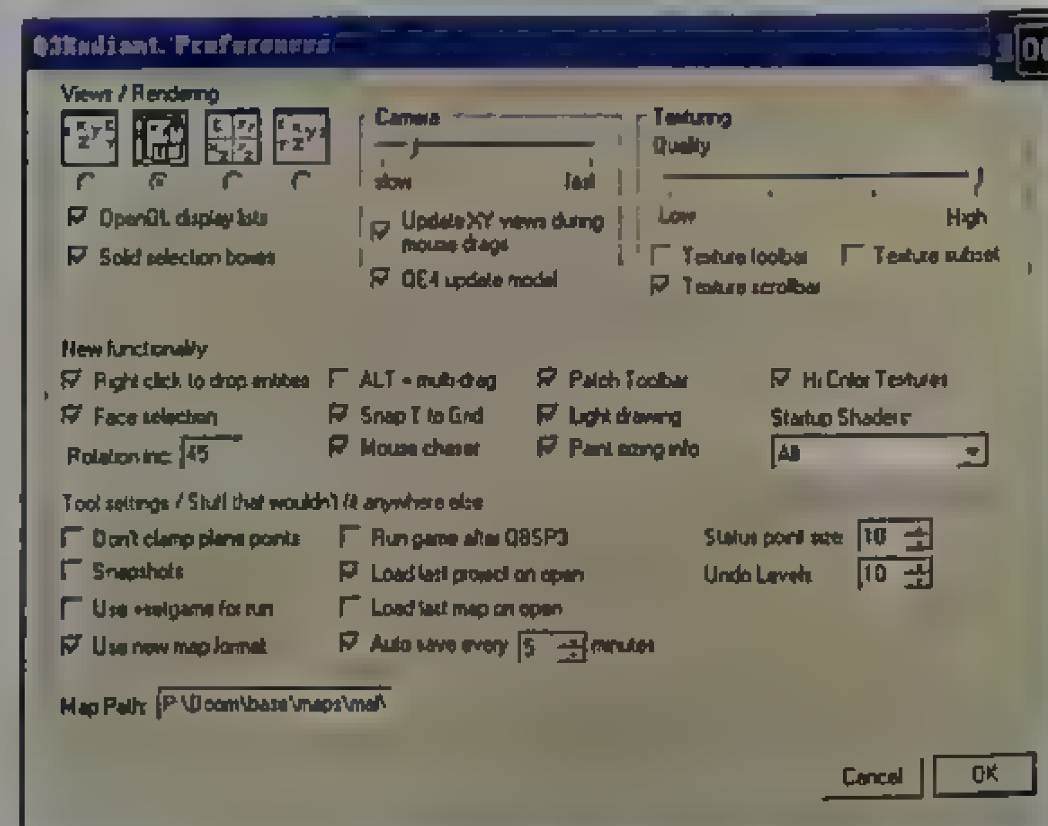
r_gamma：默认值为1，最大为3。适当增大此值可以明显提高画面亮度和对比度，对于显示器亮度不足的玩家，建议适当调高。

r_brightness：默认值为1，最大为1.7。与r_gamma作用相似但没有前者明显，能增加一定的亮度。

editor：这是游戏自带的编译器，用户可以通过它对游戏进行调试和修改。从软件名称还能看到《Quake 3》的痕迹，毕竟id也用它编译过Quake 3（图-06）。

r_mode：设定游戏分辨率。默认值3，范围0~7。经过逐一检测，数值对应分辨率如下（单位：像素）：

r_mode 0——320×240；
r_mode 1——400×300；
r_mode 2——512×384；
r_mode 3——640×480；
r_mode 4——800×600
r_mode 5——1024×768
r_mode 6——1152×864
r_mode 7——1280×1024



g_fov：改变游戏视角范围，默认90。如果显示器够大，可以适当调整至100或更高，这完全取决于玩家习惯。

g_showgun：是否在画面中显示手中的武器，默认1（显示武器）

com_drawfps：是否在屏幕右上角实时显示游戏帧数，默认0（关闭）。估计多数玩家会首先考虑打开此项，因为对玩家来说这个数值太重要了。

com_maxfps：允许显示的最大帧数上限，默认0（没有限制）。有一定经验的Quaker都知道，《Quake 3》中，如果在本机建地图，最大帧数上限通常设定为142，联接服务器玩则设为125。当机器性能足以保持在这种帧数下，可以令跳跃距离最远、最稳定。不知对《DOOM Ⅲ》来说设定为多少才最合适……

bind / bindlist：用bindlist可以查看目前按键所绑定的诸如开火、移动和跳跃等指令；用bind可以对每个按键功能进行自定义。

kill：没什么好解释的，遇到人物卡死之类的BUG，用这个命令自杀吧。

killmonsters：如果那些怪物对你来说实在是面目可憎，而且严重影响你“参观”《DOOM Ⅲ》的世界，那么这个命令可以让这些怪物消失得无影无踪。

killmoveables：将游戏中可移动的物件，如箱子、纸盒等移除，从一定程度上可以降低资源占用。

g_skill 1：根据在《Quake 3》中的经验，该参数应该是游戏难度系数设定，不过笔者没来得及作仔细对比。

除了上述这些常用命令外，还有一些如testlight、clearlights和testmap等调试用命令。输入“cmdlist”可以查看全部（如果有隐藏命令则除外）170条命令，感兴趣的朋友可以自行研究，对于熟知《Quake 3》各种参数命令的玩家来说，这应该是一件颇为轻松的事情。

《DOOM Ⅲ》测试平台说明

即使没有出现《DOOM Ⅲ》Alpha版的泄漏事件，有件事也是众所周知的——《DOOM Ⅲ》对目前的PC硬件系统有着惊人的要求！虽然从各方面得到的消息一次又一次让我们对此深信不疑，但具体苛刻到什么程度，除了id和它信赖的合作伙伴，谁也不知道。这次突发事件给了人们一次亲身体验的机会，尽管泄漏出的仅仅是Alpha 0.02版，连Beta版都不是，但已经足够了。当然，我们相信没几个人会武断地把这个版本的测试结果作为正式版结论，抱着管中窥豹的态度来尝试一下总该是可以的吧（图-07）！



早些时候，《DOOM Ⅲ》设计团队曾表示，要想在该游戏中获得较好的效果体验，显卡至少应该是GeForce3或Radeon8500级别，CPU主频当然也越高越好。但时过境迁，随着《DOOM Ⅲ》开发渐近尾声，无论是在今年5月下旬的E3大展还是随后8月中旬的QuakeCon大赛，id小组似乎更愿意使用P4 2.2 GHz配合Radeon9700的配置向世人展示《DOOM Ⅲ》超凡脱俗的效果，这对那些年初购置GeForce3显卡的人来说，无疑是一次沉重打击（图-08）。

为了能更全面地体现游戏在不同平台的效果，我们起初打算采用Pentium 4 3.06 GHz处理器、Radeon9700显卡、i850E主板、512 MB PC1066 RDRAM的超级组合。但后来考虑到Intel的Pentium 4 3.06 GHz处理器要到11月14日才正式发布，在这之前根据与Intel方面的协议，我们不便透露与Pentium 4 3.06 GHz处理器相关的测试数据。出于遵守行业规则的考虑，我们将测试用平台替换为Pentium 4 2.8 GHz处理器、Radeon9700显卡、i845GE主板、512 MB DDR333 SDRAM。应该说这套系统也完全称得上是当前家用级PC的顶级配置了。而AMD方面，出于种种原因，本文即将截稿时我们才拿到333 MHz前端总线的AMD AthlonXP 2700+处理器，已经没时间再将其加入测试。因此在测试中，当前最高端处理器的平台只以Intel处理器为基准。

而针对当前的主流配置，我们做这样的设计：处理器分别采用Pentium 4 2.0 GHz和AMD 1800+。显卡方面，目前GeForce4 Ti4200无论从性能还是价位看，都是最值得购买的主流产品。ATi Radeon9500/9500 Pro至今难见踪影，Radeon9000 Pro又难以与GeForce4 Ti4200抗衡，因而主流平台均以GeForce4 Ti4200为基准。具体软硬件测试平台如图所示（图-09）：

[illegible]	
CPU	Pentium 4 2.8GHz(Northwood，133MHz FSB) Pentium 4 2.0GHz(Northwood，100MHz FSB)
主板	i845GE 参考主板 KT400 参考主板
内存	2×256MB KingMax DDR333
硬盘	Seagate Barracuda ATA 酷鱼IV 40GB 7200rpm
显示卡	ATi Radeon9700 128MB nVIDIA GeForce4 Ti4600 128MB nVIDIA GeForce4 Ti4200 64MB
显示器	[illegible] 996FD
电源	[illegible] 300W P4 电源
[illegible]	
操作系统	英文 Windows XP Professional
主板驱动	Intel 芯片组驱动 4.20.1006 版 Intel Application Accelerator 2.2.2150 版 VIA 4in1 4.43 版
显卡驱动	ATi 显卡驱动 6.13.10.6166 For WinXP nVIDIA 显卡驱动 30.82 For WinXP

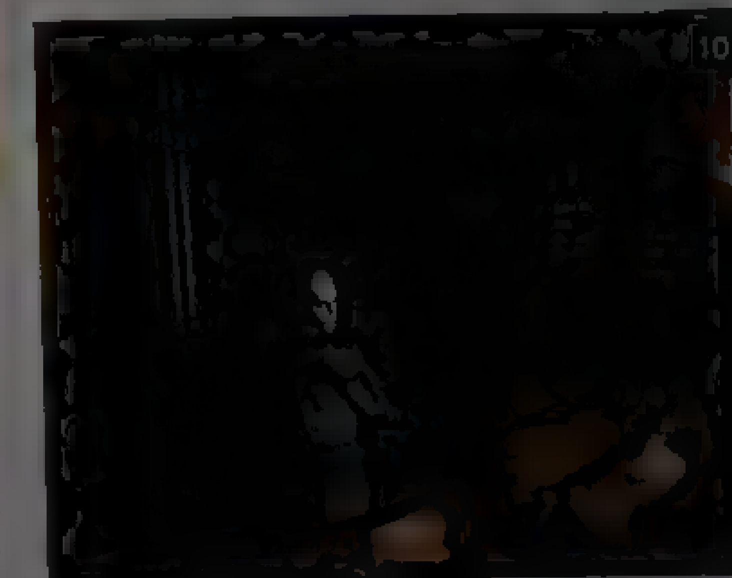
最后确定4个测试平台：

Pentium 4 2.8 GHz / Radeon9700 / i845GE / DDR333
Pentium 4 2.8 GHz / GeForce4 Ti4600 / i845GE / DDR333
Pentium 4 2.0 GHz / GeForce4 Ti4200 / i845GE / DDR266
AthlonXP 1800+ / GeForce 4 Ti4200 / KT400 / DDR333

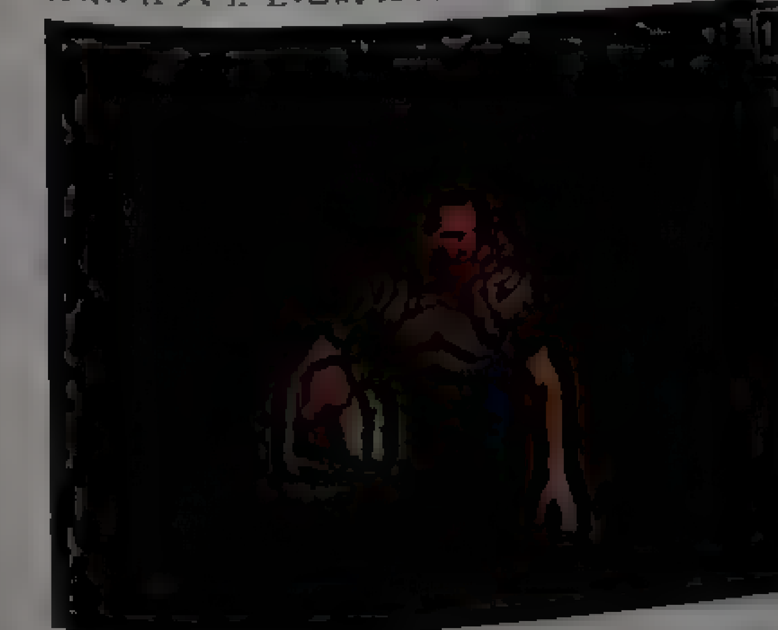
其中：Pentium 4 2.0 GHz为100 MHz外频，内存工作频率DDR266；AthlonXP 1800+实际工作频率1.533 GHz；测试Benchmark的命令是“timedemo activate_demo1”

其次，为尽可能反映《DOOM Ⅲ》Alpha版最佳显示效果，测试截图一律采用1280×1024像素的最高画质标准。

《DOOM Ⅲ》试玩赏析



我们按照Intro演示动画、e3_1、e3_2和e3_3地图的顺序进行游戏。Intro动画展示了游戏背景：在火星基地的秘密工厂，一群科学家在进行科技研究。整个工厂充斥着各种各样高自动化的机器，到处都有卫兵把守。然而意外事故导致了灾难的降临，一个鬼鬼祟祟的科学家开启了一道谜门，打开了通向异世界的大门——也许称为“地狱之门”更合适。从另一个世界涌进来的凶残生物让这颗星球笼罩在黑暗和邪恶之中。工厂内的守卫和科学家一个个被撕咬而变成僵尸（图-10）



而你——游戏中的主角，是工厂灾变中唯一幸存的警卫。你要做的，就是鼓起勇气去战胜这些邪恶生物并关闭地狱之门。哦，不！也许是利用敏捷的身手，尽可能避开僵尸和怪兽的追击，找到航天器离开这个地狱般的星球。也许……什么也不是，谁知道呢？毕竟只是个没有结尾的Alpha测试版（图-11）！

进入e3_1地图，主角从升降梯中出现。我的天，老实说尽管这个Alpha 0.02版与E3大展上展示的是一个版本，而且其中场景在视频文件中也都见过，但当自己真的看到实际画面时，还是大吃一惊。整个画面非常接近电影效果，人物表情和动作与真人无异，比例十分匀称，不知道id那帮家伙是怎么做到的，反正就一个字——酷！

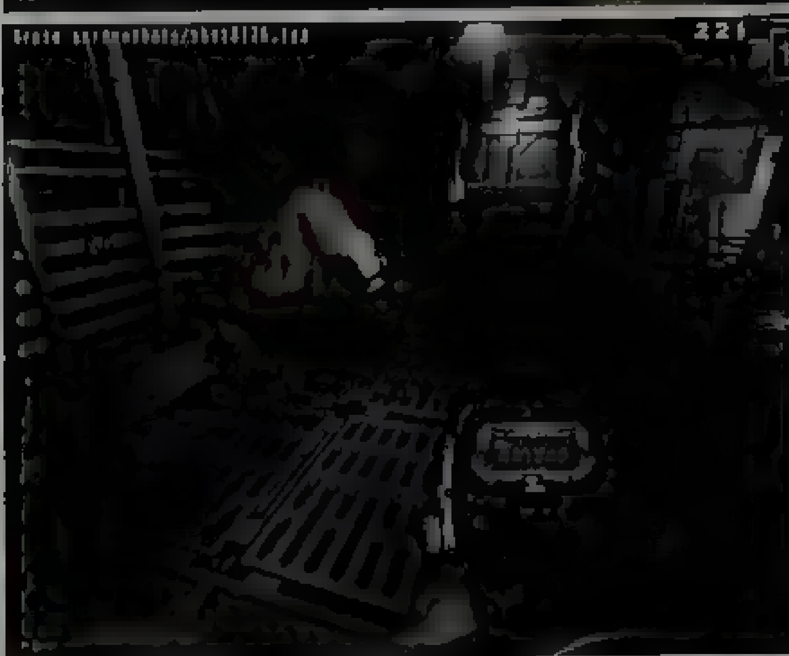
画面逐渐切近脸部特写。在Radeon9700显卡的演绎下，游戏仍然存在贴图错误和阴影不自然的情况，这个问题同时发生在GeForce Ti4600和Ti4200上，Alpha版对显卡的支持程度并不完善(图-12)。

测试版提供了3种武器：手枪、霰弹枪和机关枪。id曾经表示，正式版《DOOM III》将会拥有《DOOM》中所有的武器——包括最变态的BFG，而且还会增加一些新武器。Alpha版中的动态光影效果已经很成熟，在不同光源下随着位置改变，身体、武器甚至身边的物件阴影和反光都会随之改变。在灯光摇曳的烘托下，氛围与真实世界几乎没有什么不同。开火时，手指的动作细微而清晰。我故意在手枪开火的一瞬间身体向前移动，枪口放出的烟雾随之拖向枪尾，感觉非常真实。曾听说玩家在《DOOM III》中可以将灯打灭以换得更隐蔽的环境，但试了一下完全没有作用。另外，《DOOM III》中增加了急速前进功能，默认按键〖Shift〗。按下时可以快速奔跑，但有耐力限制，当左下角的耐力条降低到0时，需要慢慢恢复(图-13)。我有意试了一下《DOOM III》是否保留《Quake 3》的平移跳，没想到还真可以，不过方式有所改变。首先需要按〖Shift〗快跑，前进时必须左右键交替按才能平移跳。大家可以自己尝试，感觉与《Quake 3》略有不同。

还有在控制台中运行“game memory”命令可以及时查看游戏中的物件资源。当你与敌人交火时，喷溅的血块是相当耗用资源的。我尝试不停地打僵尸，地上的血越来越多(我不是变态哦，为了测试，没办法)。结果帧数急剧下降。用“game memory”一看，系统物件由原来的230一下子升到2000。干脆一不做二不休，再打！当上升到2700多时，系统就像死机一样，同时提示“Vertex cache overflow”提示，画面开始出错，我只好停下来。随着地上血块慢慢消失，游戏中的实时物件越来越少，当下降到2000以下时，画面恢复正常，并且帧数慢慢回升。所以奉劝机器不太好又想玩《DOOM III》的朋友，千万注意“节约弹药”，呵呵(图-14)！

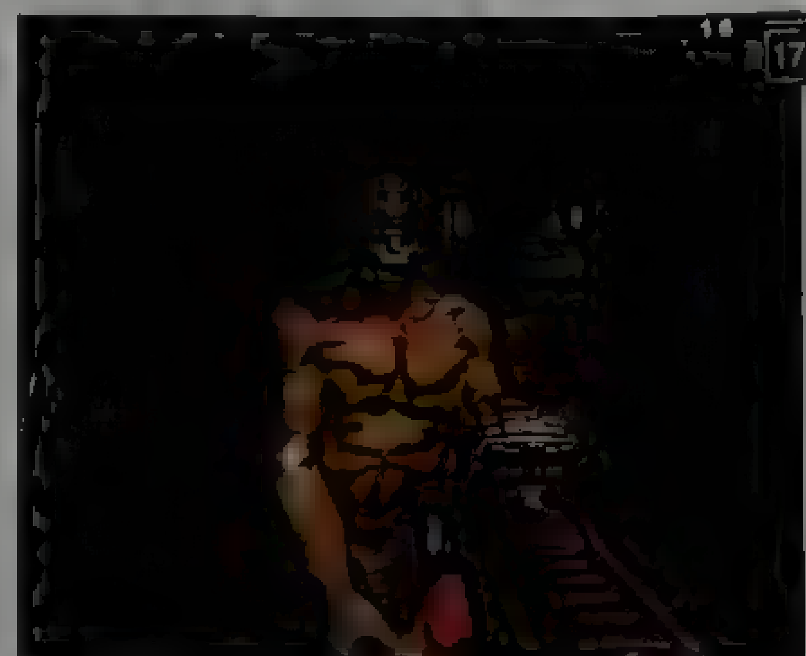
僵尸的皮肤材质蛮复杂，不过还是有点粗糙。僵尸攻击力很高，不及时用“give health”加血很快就挂掉。当然输入“god”就一劳永逸。看到架上的盒子了吗？我尝试将它打掉去砸僵尸，但好像不太起作用。后来还试着慢慢射击，使箱子落到自己头上，结果也没掉血。有意思的是，有次把箱子打落在架子和墙的出口处，里面的僵尸怎么也走不出来了，也算是一种互动的玩法吧(图-15)。

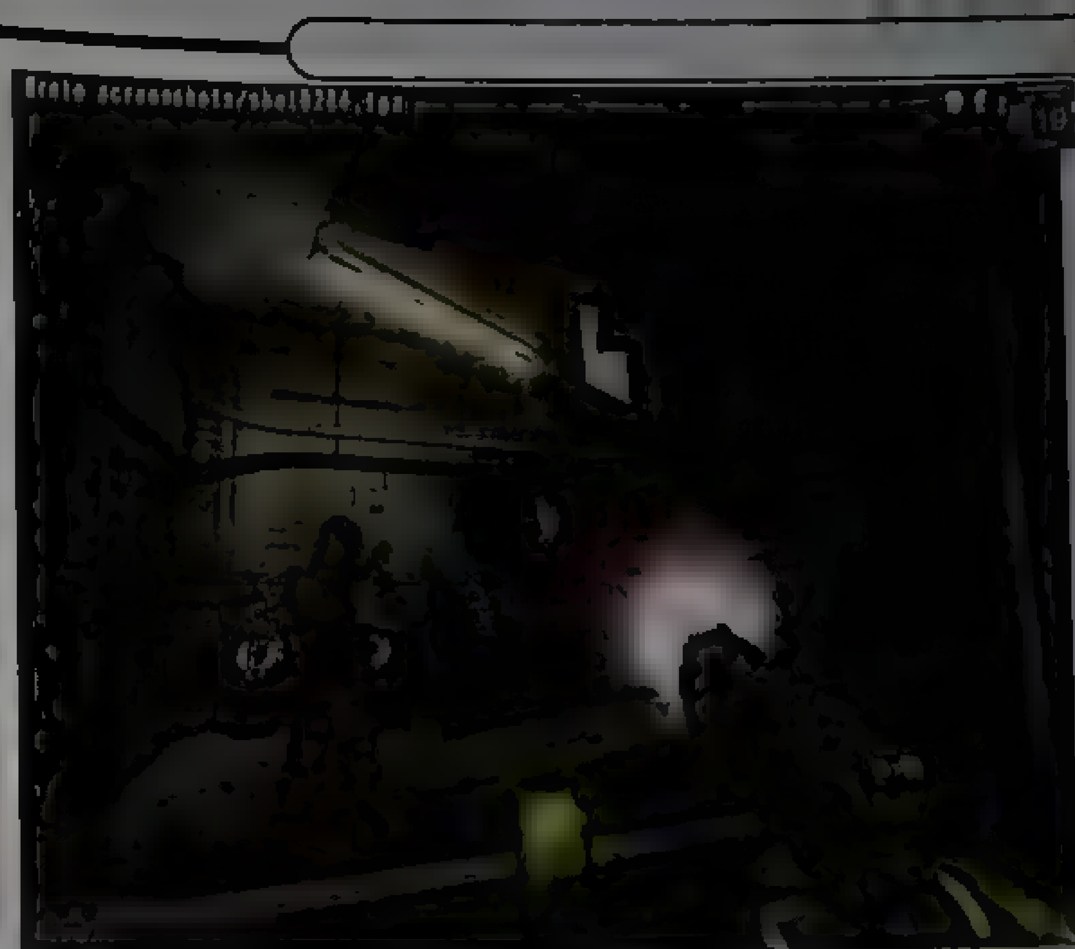
刚才曾提到，在《DOOM III》里很多情节是不可预知的。当我第一次进入e3_2地图后，往前走了两步，突然听到左后部一声铁管的撞击声，那只上镜率极高的地狱猎犬破墙而出。还没等进行有效反击，我就挂了。它的攻击力太高了！重新再来，我举着枪对着刚才怪物出现的地方，死死盯着。走到一半时，它“乖乖”出来，打！没想到几枪它就趴下了(图-16)。



《DOOM III》正式版支持5.1声道的杜比音效。由于时间有限，我们没来得及找一套5.1声道杜比音响来体验游戏。这个Alpha版本也的确提供了相关的命令“s_volume_db”，但也可能还不支持。音效方面我们暂时用Sound Blaster Live！Digital和PC Works 4.1音箱的组合，感觉已经相当好。当被地狱猎犬偷袭时，来自音效方面的真实感丝毫不亚于视觉上的恐怖。《DOOM III》Alpha中的这些钢铁机械做得真没的说，目前在PC游戏中，实时渲染画面能达到这种电影效果的只有《DOOM III》了。

之前我们了解到，《DOOM III》对NPC的AI进行了更好的设定。不过在Alpha版中似乎没看出多少。基本上怪物看见你会冲过来，没什么特别的。而且还有一些小Bug：在打生化战士时，我第一次被干掉后重新来找他报仇，可他一动不动站在那里。我前前后后绕了够，最后打了它一枪，结果这才算激活它，毫不犹豫地又向我冲来。另外在观察它时，它始终提着枪不停喘息，腮部和下巴的轻微颤动及胸腹的呼吸起伏都极为真实，皮肤的阴影过渡自然，只是样子太恶心了(图-17)。





《DOOM III》改良过的交互操控界面在Alpha版本中得到了证实。当主角接近可操控的物体时，枪械自动消失，出现类似于HTML型的控制界面，你可以轻松用鼠标点击和选取。

进入最后一张地图e3_3，那只地狱猎犬又出现了。我躲在卫生间进口处，那个怪物正在撕咬一名死去的科学家。在这个场景中，动态光影效果被表现得淋漓尽致，难怪这个场景的截图在网上最多。灯管来回摇摆，丑陋怪物的轮廓在灯光下忽明忽暗。配合背景音效，那种阴森感令人窒息，我很庆幸自己没有真的在充当这个倒霉卫士的角色(图-18)。

卫生间内的镜子实时渲染效果达到以假乱真的地步，看起来跟真实的镜子一模一样。还记得《Duke》、《Wolfenstein》和《DOOM》中镜子的效果吗？简直就是马赛克墙。《Quake 3》中的镜子好了很多，但比起《DOOM III》就小巫见大巫了。在这里还发现了一个Bug，无论换什么枪，镜子里的“我”都只拿把手枪(图-19)。

第3张地图比前两个加在一起还要大，怪物也更多。这不，前两关没有的新怪物在这里出现了(网上公布的图片早有了)。这家伙的攻击力够猛，行动迅速，还会发射火球。当走到一个小厅时候，桌子突然掀翻，我着实吓了一跳。怪物从一团惨红的火光中慢慢出现。一开始我还以为是过场动画，哪知就是实际的游戏情节。闪念之间，怪兽已经蹿到面前，还好霰弹枪近距离威力极大，两枪就搞定了(图-20)。

随后似乎没什么敌人了。看到一个亮亮的金属大门，我直接从走廊上跳下去。没想到脚刚一落地，就看到金属门上出现一个令人生畏的阴影。毫不夸张的讲，我当时真的心头一震。这样情节似乎在电影里才会出现，而现在游戏中表现得太逼真了。从影子大小和边缘的明暗度上可以清楚估算出它距离我背后的距离。我猛一转身时，怪兽已经与我近在咫尺。强壮的生化肌肉，一排沾满血渍的锋利牙齿不住向外滴着粘稠的分泌液。那一瞬间我想起侏罗纪公园中那头张开血盆大口的霸王龙(图-21)。在打这个大怪物之前，我以为可以直接进门，因为我视线内的区域已经没有什么怪物了。而恰恰在我以为结束时，最恐怖和最精彩的地方才刚刚开始。事实上，Cramack也曾表示过，游戏最终方向是达到最大限度的真实，在设计上与拍摄一部电影没有本质的区别，这就是《DOOM III》。

《DOOM III》Alpha的游戏引擎相当出色，这种效果完全达到了我们对它的期望。无论画面、音效还是人物动作，再也没有比极强的真实感更让一款游戏出彩了。另外根据id称，《DOOM III》同《Quake 3》一样，支持外挂模组(MOD)，而且为玩家提供了完全开放的编辑器。



《DOOM Ⅲ》在高端ATi平台下的测试

从《DOOM Ⅲ》Alpha 0.02 版成绩来看，它真不愧是硬件杀手。P4 2.8 GHz 和 Radeon9700 的组合在 648×480@32bit 默认画质下仅跑出 70 多帧。我们运行"exec highqulity"打开高画质后帧数下降到 60 多帧。经测试，"exec mediumqulity"与默认状态相同。随后我们尽可能优化游戏设置：将阴影、武器和状态栏设定为关闭；色深和色位降到 16bit；将移动和快速跑动时的抖动效果关闭。经粗略优化，在 640×480 像素分辨率下，demo 跑到了 122.9 帧，效果还是相当显著的。

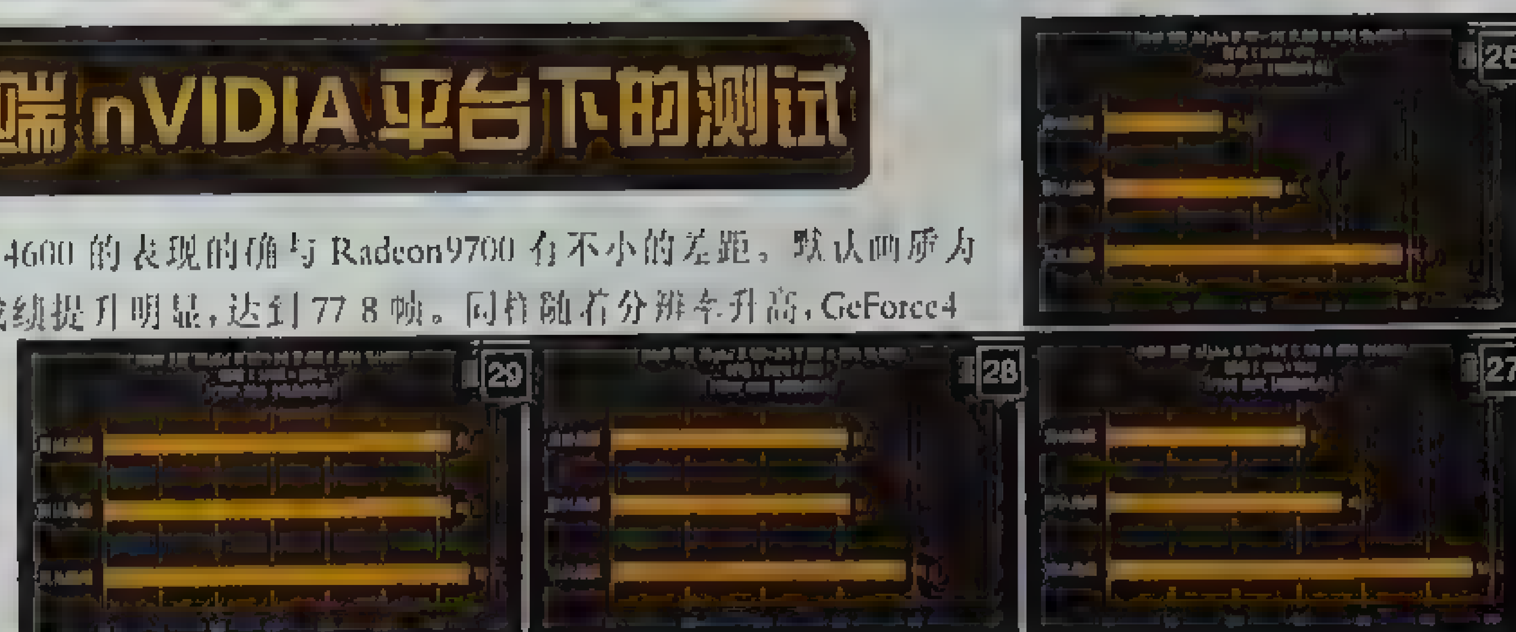
值得一提的是，《DOOM Ⅲ》设计之初被定义为一个单人任务游戏，至少侧重点是这方面，而且追求的就是画面真实与实际操作相结合。如果为了游戏速度，将游戏调成《Quake 3》优化到极端的样子，那么就失去了《DOOM Ⅲ》的意义。令人欣慰的是，优化后的画面效果仍然很好，只不过那些令画面更真实的修饰没有了，但由于游戏建模和渲染核心做的很好，画面效果并没有想像中下降那么多。

随着分辨率上升，游戏速度直线下降。在 1280×1024 像素下，即使优化后的速度也只有 41.1 帧，而最佳画质和默认画质干脆都是 31.4 帧而已。从我们测试时目测的效果来看，在 1024×768 下，《DOOM Ⅲ》的效果就非常好了，所以等到《DOOM Ⅲ》正式发行时，主流配置的电脑能够在 1024×768 不优化设置的前提下如果能跑到 100 帧，我们认为就很理想了。还有，测试 Demo 时屏幕右上角的即时帧数显示很正常，但实际玩的时候即使在 640×480 优化的模式上也很难突破 70 帧，基本上可以肯定即时游戏中的帧数显示是不正常的。



《DOOM Ⅲ》在高端nVIDIA平台下的测试

同样搭配 Pentium 4 2.8 GHz，GeForce4 Ti4600 的表现的确与 Radeon9700 有不小的差距。默认画质为 46.5 帧，最佳画质则下降到 31.3 帧。优化后的成绩提升明显，达到 77.8 帧。同样随着分辨率升高，GeForce4 Ti4600 越来越力不从心。1280×1024 像素下，三种画质下速度已经没什么区别。有趣的是，无论 Radeon9700 还是 GeForce4 Ti4600，31 帧似乎就是底线，再低也低不下这个数。总的来说，更好的成绩只能期待 nVIDIA 的 NV30 一显身手了。



《DOOM Ⅲ》在Intel中端平台下的测试

Pentium 4 2.0 GHz 搭配 Ti4200 的平台如果不优化，跑《DOOM Ⅲ》Alpha 几乎全是 31 帧出头，玩起来很不爽。即使正式版出来，针对处理器和显卡优化更为到家，我们估计速度增幅也颇有限，应该不会出现 50%以上的提升。因此对于这种中端配置来说，想充分体验《DOOM Ⅲ》可能性不大。



《DOOM Ⅲ》在AMD中端平台下的测试

再来看 AthlonXP 1800+搭配 Ti4200。从测试结果看，实际主频仅 1.533 GHz 的 AthlonXP 1800+小胜 Pentium 4 2.0 GHz。在各分辨率下都比后者略快一点。不过 Pentium 4 2.0 GHz 运行在 100 MHz 外频下，内存工作在 DDR266 模式，如果换做 DDR333 下的 133 MHz 外频 Pentium 4 2.0 GHz，相信性能会有所提升。这套中端 AthlonXP 1800+平台与前一套系统一样，用来玩《DOOM Ⅲ》有些力不从心。



《DOOM Ⅲ》的现在和未来

从个人角度出发，有幸在这么好的平台下提前体验《DOOM Ⅲ》真是件令人愉快的事情。在"不断开发更具创新的图形渲染引擎技术，带动下一代图形和硬件革命"的主导思想指引下，Carmack 又给我们带来了一次革命。这既是 PC 游戏的革命，也将是整个 PC 硬件产业的革命。新引擎融合多点光源、阴影效果、整体凹凸映射以及物体表面的几何探针等多项物理特性。第一次在 PC 中基本做到了即时渲染下的游戏画面与过场动画无异。不但是怪兽，整个环境内的所有要素都更接近于现实，而这项技术正是今后 5 年程序员们所要努力发展的方向：在游戏中实现电影级和照片级的图像品质。





在测试完成之后，我们尝试联网运行。因为 Carmack 曾经说过，《DOOM Ⅲ》初期只能供 4 人联网。遗憾的是，我们最终没有找到正确的方法进行联机，是 Alpha 版暂时不具备此功能还是我们不知道方法，只能以后再寻找答案了。

id 很早就声称，当《DOOM Ⅲ》正式发售时，游戏中既包含游戏本身，也包含全套开发工具，而且编辑器的编辑文件与地图文件是统一的，可以直接调用——《Quake 3》不能完全做到这点。换句话说，只要你在行，完全可以自己调整游戏中的相关设定，包括移动光源，改变阴影位置，也许可以因此创造出比《DOOM Ⅲ》更棒的游戏。如果说《Quake 3》的出现给了玩家一个张扬个性的平台，那么《DOOM Ⅲ》的出现就是把你放到了一个范围更广阔的环境中，而平台只是环境的一部分。

最后不得说说这次泄漏事件对 id Software 造成的影响。从多方渠道获悉，当发现版本泄漏之后，id 非常恼火。包括 John Carmack 在内的《DOOM Ⅲ》成员都表示对泄漏者的极度不满——几年保密工作毁于一旦，而且泄漏的版本包含几乎全套的核心程序和编译程序。对显卡研发厂商和游戏开发厂商来说，这无异于天上掉馅饼。硬件厂商可以根据这个泄漏版有效制订出今后几年显卡重点功能的研发方向，而游戏软件的竞争对手，也可以提前从中获取对自己研发进度极为有利的参考资料。这完全打乱了 Carmack 的计划，以前是他牵着硬件厂商鼻子走，现在局面就算不至于倒过来也好不到哪去。似乎除了 id 之外，其他人都是受益者。游戏进入时有这样一段话：Only the id software stands between the sky and the earth。id 的霸气令人钦佩，可纵有豪情壮志也难以挽回既定事实。

此次泄漏事件在业内引起的震动非同小可，连美国 CNN 也对此专门撰写评论，言词激烈地抨击事件始作俑者，同时对 id Software 的遭遇表示不幸。据称《DOOM Ⅲ》将因此再度延迟发售，公司可能对现有版本做较大调整。另外大家还是否记得 id Software 把《Quake Ⅳ》的制作授权给了 Raven Software，后者是老资格 PC 游戏研发公司，一直与 id 有着良好合作。他们先后用 id 授权的《DOOM》和《Quake》引擎制作了《异教徒》和《毁灭巫师》。《Quake Ⅳ》采用《DOOM Ⅲ》引擎，这次泄漏是否会影响到它的开发进度也是个未知数。但愿一切都向好的事态发展（图-38）。

文章结束前突然想起曾经看到亚马逊英国网站很早就把《DOOM Ⅲ》放到网上预订栏。当时标明预售期为 2002 年 11 月 29 日，现在看来这个日子没戏了。登录网站一查，仍然有卖，不过日期推迟到 2003 年 6 月 30 日，不过明年那一天我们能如愿吗（图-39）？

39

Doom III
Activision



Our Price: £29.99
Free UK delivery on orders over £39 until Dece
details & conditions

Platform: Windows 95,Windows 98,Windows NT,W 2000,Windows Me,Windows XP
This item will be released on 30 June, 2003. You may order it now and we it to you when we receive it from our supplier.

See more pictures

Perfect Partner
Buy Doom III with Unreal: Episode 2 today!



Buy Together Today: £59.98 Buy Both Now



38

资讯新闻眼

昂达 9420 显卡 低价强势登场

昂达 9420 显卡采用 NVIDIA GeForce4 Ti4200 芯片，核心频率 250 MHz，显存采用 HY 4ns 64 MB DDR，频率 500 MHz。单颗显存封装颗粒为 16 bit，正反面共 8 颗，保证数据带宽为 128 bit。HY DDR 显存稳定性优异，易于超频，为 9420 高品质提供保证。昂达 9420 采用高级滚珠涡流风扇，顶部具有金属延展散热片，可以更有效散发高集成和高运算量的显卡核心所产生的热量。

昂达 9420 具有多项先进技术，提供强劲的 3D 动力。它采用软硬结合的增强型 nView 技术，内建两个 350 MHz 数模转换器，支持双头显示输出。GeForce4 特有光速显存架构 II 代技术，有效显存带宽提升高达 300%。Accuview AA 防锯齿功能搭配先进的多重取样，提供高效全景防锯齿画面。NVIDIA nfiniteFX II 引擎整合双可编程顶点遮影器（Vertex Shader）、更快的像素遮影器（Pixel Shader）与 3D 贴图。

高性能显卡并不就一定意味着高价格，昂达 9420 将以 859 元的零售报价刷新 Ti4200 市价新低。

漫步者音箱擂台赛

漫步者音箱将于 2002 年 12 月 1 日至 2003 年 1 月 15 日在全国范围举办“音纯质真，我来感受”新品音箱免费试用活动。活动期间，用户可在多款漫步者新品音箱中任选一款免费试用 5 天，在零负担下免费体验音纯质真的漫步者音箱，感受数字娱乐时代的音频魅力。活动详情请关注漫步者网站（www.edifier.com）及各地经销店，因数量有限请即致电 800-810-5526。

金山翻译双雄 2003 登场

《金山词霸 2003》新增加全国科技名词审定委员会发布的所有科技词书，涉及各学科共 49 部。此外依然保留以前的权威词典《美国传统词典》和《现代英汉综合大辞典》等 12 部。至此专业词库总计达 61 部，充分体现“词霸”权威性和规范性。《金山词霸 2003》提供全文检索，可以查到不同词典对同一单词的解释，并看到各式例句。“词霸”提供词义折叠显示，可在最初查找时设定常用字典为打开，而其他字典处于关闭状态不显示。



“词霸 2003”其他特点还包括：即指即译，折叠取词条内容应有尽有。模糊查找，单词搜索支持通配符。国际化内核，强大的扩展能力，未来支持更多语言翻译。金山还与新浪合作在《金山词霸 2003》新增订阅英语短信功能。



《金山快译 2003》继承 2002 版优点，实现中英日翻译，并在专业文档优化方面有大幅增强，和《词霸》结合更加紧密。其功能满足不同层次用户的不同需求，帮助初级用户了解全文大意，帮助高级用户快速整理文档。

《金山快译 2003》的翻译引擎全面升级，具有更高的人工智能，自动判断语尾变化和假名汉字，可处理关系子句及倒装句等变化句型。由于《金山快译 2003》采用全新开放式字典架构，使用者可以编辑翻译，增加准确率。“快译”提供多重翻译模式，使用者可自行选择最适当的翻译。高质量全文翻译是《金山快译》一大特色。得益于 FastAIT 智能翻译引擎，新版引擎拥有中、英、繁中、日各编码互译 6 套系统，可快速完成全文、长句和难句翻译。《金山快译 2003》同样包括“词霸 2003”中新增的 49 部专业词典，对翻译各学科专业资料大有助。

摩托罗拉 C300——快乐的闪客



今天，闪客已被赋予新含义。看看身边的新新人类：闪亮的服饰、闪光的妆容、闪动的青春、闪耀的个性，再配上手中闪烁多变的摩托罗拉 C300 手机，这就是时下最新最酷的闪客一族。装备非同一般的 MOTO 闪客，他们代表崭新的生活方式：无拘无束，崇尚自由，渴望被关注。闪客是城市新鲜的血液，他们不断更新自己：他们独有自我，摒弃繁文缛节和装腔作势；他们懂得捕捉生活中的快乐，在第一时间与朋友分享；他们引领潮流，推崇时尚。



C300 不仅拥有充满青春气息的星际银、霓虹粉和电光蓝 3 种至爱配色，而且还有创意十足的趣味闪烁组合。蓝色波光按键配合三色屏幕背景灯，在蓝色波纹、三色闪光和蓝色节拍等多种趣味闪烁模式下，营造出缤纷动感的非凡效果，闪耀青春亮色。

想成为新时代的闪客族吗？想让青春在闪烁中飞扬吗？快带着你的 C300，让我们一起在闪烁的光彩中舞动，让年轻的生命迸发出崭新的能量，让世界从此更加精彩！



Play! 100

游戏原声金唱片

FANTASY COMPUTER & GAME MONTHLY

01. 北伐（满江红）

02. 思古

03. 金庸群侠传主题曲

04. 蜀山（蝶恋）

05. 烈火文明主题曲 Remix

(C) 1999 尚洋电子

06. 天惑 Stage01

07. 荒野の果てへ

Original Soundtrack WILD ARMS
(C)1997 Sony Computer Entertainment
Soundtrack No 1

08. Sona mi Areru ec Sancitu

Original Soundtrack 铁甲飞龙 RPG
(C)1998 SEGA
Soundtrack from game

09. I am the Wind

Original Soundtrack Dracula X Nocturne In the Moonlight
(C)1997 Konami

10. Advanced Wind

Original Soundtrack WILD ARMS 3
(C) 2002 Sony Computer Entertainment
Soundtrack No 2

11. Love is the Gift

Original Soundtrack THE BOUNCER
(C)2000 Square
Soundtrack No 21 by Shanice Wilson

史克威尔 2000 年末 PS2 大作《保镖》（美版）片尾曲，由美国著名的 R&B 黑人女歌手 Shanice Wilson 演唱。

12. Wing Commander MainTheme Live

Recorded Live at the CES Show
(C)1991 Origin Systems / Electronic Arts
Wing Commander MainTheme by The Fat Man and Team Fat

13. Thang

Original Soundtrack COMMAND AND CONQUER
(C)1995 Westwood
Soundtrack No 7 from C&C GOLD

《命令与征服》中的原声音轨在当年听起来觉得非常"诡异"，不过这曲"Thang"中的女声可以说是这部游戏的标志之一。

14. Stones (chamber)

Original Soundtrack ULTIMA X ASCENSION
(C)1999 Origin Systems / Electronic Arts
Soundtrack from ULTIMA X Dragon Edition

15. INCUBATION of an insect

Original Soundtrack Battle Isle Phase Four INCUBATION
(C) 1997 Blue Byte
Soundtrack No 1 by Haiko Ruttmann

16. Sanctuary

Original Soundtrack OUTLAWS
(C)1997 LucasArts
Soundtrack No 2 of DISC1 by Clint Bajakian

17. Shadow Watch MainTheme

Original Soundtrack SHADOW WATCH
(C)2000 Red Storm Entertainment / UbiSoft
Game MainTheme by Bill Brown

18. Prophecy (Terminalmix)

Original Soundtrack WING COMMANDER PROPHECY
(C) 1997 Origin Systems / Electronic Arts
Soundtrack No 1 by Cobalt 60

19. Lone Trooper

Original Soundtrack COMMAND AND CONQUER TIBERIAN SUN
(C)1999 Westwood / Electronic Arts
Soundtrack No 3 by Jarrid Mendelson

20. Homeworld

Original Soundtrack HOMEWORLD
(C)1999 Relic / Sierra
Soundtrack No 1 by Yes

As I will always need you, trade my heart

感谢下列单位提供资料使用许可
西山居游戏工作室 / 金山软件
中华音乐网 / 智冠电子
大宇资讯
尚洋电子
美国艺电
育碧软件
中国音乐著作权协会

NEWS 韩国实行游戏分级制度

网络游戏无盗版的特点让曾经深受其害的全球游戏厂商找到了"稻草"并趋之若鹜，一片形势大好的景相，然而由此引发的社会问题也渐渐突显了出来，大批青少年因无法自制而深陷其中，不仅荒废了学习和工作，更有因过度游戏而丧命的不少例子，引起了全球各国政府的关注，包括中国在内，一系列的限制措施正在或已经出台。

韩国正是因此于不久前正式实行游戏软件分级制，将游戏软件分为普及、12 岁以上、15 岁以上和 18 岁以上四级。据悉，当前正在运行的线上游戏几乎无一被列为普及级，韩国最大游戏公司 NC Soft 开发的当红游戏《天堂》更是因过于强调 PK 而被定为"18 禁"，NC Soft 虽然对此大表不满并决定上诉抗议，但大势所趋，恐怕不会有太好的结果。有鉴于此，各个游戏公司还是不要再打 PK 牌，自觉自律，另谋良策吧。

SONY 主机挺进大陆市场 NEWS

10 月 28 日，SONY 正式宣布其 PS 与 PS2 两款家用游戏主机将于明年开始正式进军大陆，而且今后不仅会引进国外的游戏软件，还将与国内的游戏厂商合作开发新游戏。同时，SONY 将开展打击盗版的行动，以保护软件版权，因为目前国内盗版软件横行正是 SONY 进军中国市场的最大阻力，对于主要靠软件盈利的游戏机产业来说，这是一个很重要的问题。但是考虑到国内的消费水平，也许会以"仅限中国大陆地区贩卖"的手段以相对低廉的价格打开市场。至于游戏主机的价格，SONY 目前还未正式透露，但以在国内生产的优势，估计也会相对低廉一些，希望如此吧，这是广大游戏玩家的一致期望。

《鬼泣 II》最新游戏画面欣赏 NEWS

CAPCOM 的动作游戏向来是广大玩家的最爱，而 CAPCOM 开发中的 PS2 版动作游戏《鬼泣 II》更是玩家关注的焦点。最近这款游戏又有新的画面释出，在它正式上市之前，大家先过过眼瘾吧。

《鬼泣 II》的上市日期预定在 2003 年 1 月 31 日，大家耐心等待吧。



NEWS SEGA 名作开拍电影

据来自美国好莱坞的消息，正在拍摄《死亡之屋》电影版的 Mindfire Entertainment 最近又和 SEGA 达成了一项新的协议，将把 SEGA 的另一经典游戏《忍》(Shinobi)搬上电影银幕。估计《忍》的制作成本将会达到 4 千万美元，上映日期大概为 2004 年夏季，目前正处于剧本编写阶段。

NEWS 琼斯开始新的冒险

当年由卢卡斯参与拍摄的《印第安纳·琼斯》三部曲可谓闻名天下，至今仍是大批电影爱好者称道的经典中的经典。卢卡斯当然不会放过如此巨大的商机啦，于是一款以印第安纳·琼斯为主角的动作冒险游戏《印第安纳琼斯与皇帝的坟墓》(Indiana Jones and the Emperor's Tomb)横空出世了。从刚刚发布的图片来看，这回琼斯可是十八般武器样样精通啊，玩家肯定要大过其瘾了！

据悉，这款游戏将于明年春季推出，包括 PC、PS2 和 XBOX 等多个版本。

NEWS 手机厂商抢摊掌机市场



电脑上的网络游戏正发展得如火如荼，而类似手机、掌上电脑等移动设备上可用的移动游戏更显示出了极大的市场潜力，让各方人士垂涎三尺，而那些专门生产移动通讯设备的国际知名大厂更是不能视这块肥肉不见了。

11 月 4 日，手机大厂商诺基亚(Nokia)在德国举办的 mobile internet conference 上宣布，他们将针对手机市场推出一系列新设置，其中包括一个类似掌上游戏机的设备。据透露，这个名为 N-Gage 的设备将在 2003 年 2 月推出，包括记忆卡装置和一个彩色显示屏，玩家只需将卡插入手机中就可以玩到高质量的游戏，游戏大厂 SEGA 已经开始为 N-Gage 开发软件。几乎与此同时，另一家国际知名的手机大厂商爱立信(Ericsson)也宣布了他们的掌上游戏机计划，而且背后同样有 SEGA 的支持。据悉，这款名为 Red Jade 的掌上游戏机也预定在 2003 年推出，采用 64 位 CPU，具有强大的 3D 处理能力，性能界于 PS 和 N64 之间。

而此时，任天堂也强调将继续巩固其游戏软件、掌机和家用主机市场，并暗示已经开始筹备 GBA 和 GC 后继机种的开发。以上两家手机厂商的抢滩行动无疑会与当前在掌机市场一支独秀的任天堂短兵相接，一场恶战在所难免。

NEWS《最终幻想》永无最终

据日本最新游戏媒体的报道，SQUARE 总裁和田洋一日前亲自证实《最终幻想》第 12 及 13 代已经正式动工。据和田洋一透露，他们现在的目标是在 2003 年内推出其 12 代，以回应外界对这款游戏是否还在制作、能否在 2003 年推出的疑问，而其 13 代也已进入早期的策划开发阶段，但 SQUARE 正在重新评估《最终幻想》系列的未来发展方向，这些评估肯定会影响到未来的第 13 代游戏的开发。

暴雪再造"魔兽"

暴雪《魔兽争霸Ⅲ》的余热还未自退,又一款以魔兽为题材的电脑网络 RPG 又已开工,这就是《魔兽世界》(World of Warcraft)。虽然目前我们还只能看到一些暴雪公布的游戏画面,对细节还不知情,但期待程度是可想而知的。

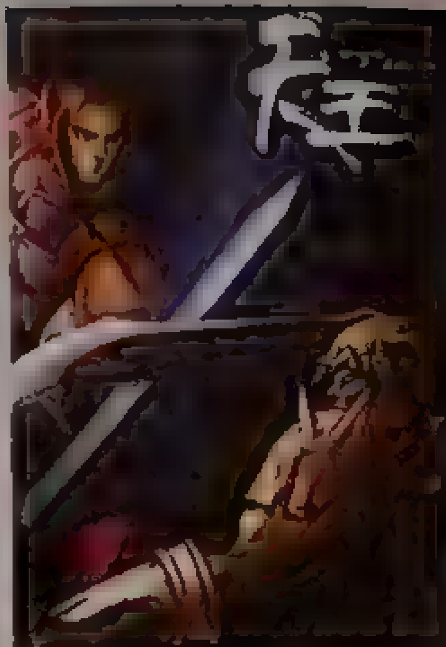




《刀剑封魔录》名花有主

据悉,日前在新浪网下载专区有不俗表现的《刀剑封魔录》的制作公司与江苏兰德数码科技有限公司于 11 月中旬签定代理合约,授权江苏兰德数码为其产品的国内代理。至此,《刀剑封魔录》终于进入到市场运作阶段,并将于 2003 年 1 月 1 日前在国内全面上市。同时,该产品也与日本、台湾、欧美游戏运营商签定了代理协议。

金山《天王》年底出世



据悉,金山西山居将于 12 月推出一款 3D 动作游戏——《天王》,这也是国内公司运用国外成熟 3D 引擎(由美国 LithTech 公司开发,知名动作游戏《无人永生》使用的就是这款引擎)开发的第一款 3D 动作游戏。这款游戏历经两年研发而成,故事情节则改编于网上著名科幻小说,整个游戏情节惊险曲折,八种关卡设置环环相扣,玩家置身其中,就仿佛进入了一个危机四伏但极具诱惑的神话世界。

西山居研发部指出,《天王》这款 3D 游戏的立项是西山居研发产品走向多样化的表现,《天王》单机版的上市表明了西山居在 3D 技术方面已与国际接轨,达到了国际先进水平,而《天王》网络版目前也已进入了酝酿策划阶段。

此外,《剑侠情缘·网络版》很快也会在 12 月底揭开面纱,它的推出将是金山西山居向网络化发展的重要一步。

天虎信息打造全新品牌

据来自四川的消息,曾经在前段时间引起业界纷纷猜测,也是全国首家电信直接涉足网络游戏行业的合资企业天虎网络信息技术有限公司即将推出全新品牌——欢乐数码。

据悉,欢乐数码将以一个同时涉足数字娱乐技术及内容的品牌和平台存在,其业务囊括了在线游戏代理、运营以及在线休闲社区的运营和无线数字娱乐等众多方面,未来还将涉足娱乐内容的自主开发。另有未经证实的消息称,欢乐数码正在和数家国际知名的家用游戏机厂商进行接洽。此外,长虹在四川绵阳的游戏基地的推出时间和欢乐数码的推出时间也相当接近,两者是否有关联还需要进一步确认。

四川电信的资源优势人所共知,其名下大名鼎鼎的综合性游戏服务提供商天府热线已取得了令人瞩目的成绩。作为四川电信立足四川、面向全国范围大力推广的品牌,欢乐数码在将来的表现已经开始受到业内人士的密切关注。近期中国电信即将上市,单方面提高国际长途收费。在这样一个时期,欢乐数码的推出是否属于中国电信整体战略中的一环?参考日前一则"近日国内几家知名度极高的网络游戏代理运营商及电信行业厂商赶赴韩国谈判,争夺一款全新 3D 网络游戏代理权"的消息,进入数字娱乐行业似乎是电信厂商在今后发展的一个趋势,而欢乐数码这个具有众多有利资源的品牌的推出,不仅是市场选择的必然结果,也将成为我国数字娱乐产业强大的推动力量。除此之外,给用户带来无尽的欢乐也是欢乐数码的目标。

第一届奇幻爱好者聚会圆满结束

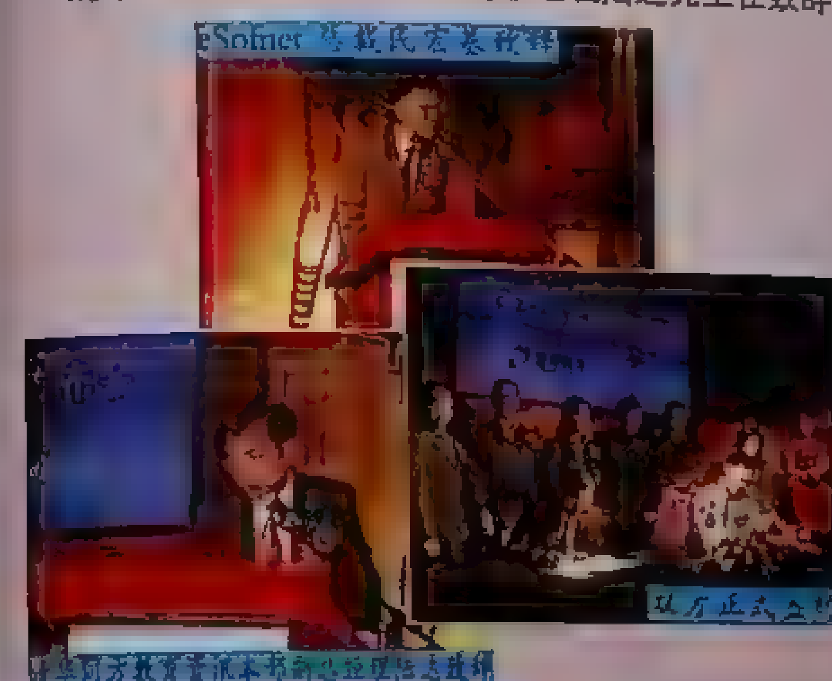
11 月 9 日,由新浪游戏主办,第三波(北京)、晶合时代、天人互动协办的"第一届奇幻爱好者聚会"在北京晶合时代总部隆重举行。此次活动吸引了北京、天津等地的近百名奇幻爱好者前来参与。此外,活动主办者还特别邀请了中国奇幻文学界的泰斗朱学恒与国内著名奇幻小说作者李镭到场演讲、观摩。李镭首先为大家作了名为《奇幻世界的发展与构成》的长篇主题演讲,回顾了奇幻的起源,并特别针对《魔戒之王》这部几十年来广为流传的鸿篇巨制讲述了整个奇幻文化在西方世界的风雨历程。朱学恒先生随后也登台为奇幻爱好者们作了题为《奇幻的未来》的激情演讲,并对奇幻文学在中国的未来发展作出了积极乐观的畅想,赢得满场热烈的掌声。

据悉,正是在《无冬之夜》、万智牌这样奇幻背景的游戏的带动下,国内奇幻文学爱好者才又一次得到了这难得的机会一起研讨。作为一种新兴的文化,奇幻文学自 98 年正式引入中国已经整整四个春秋了,此间中国的奇幻文学取得了一系列瞩目的成就。2002 年也是奇幻文化丰收的一年,《龙与地下城》规则中文版(玩家手册、地下城主指南、怪物手册)的陆续发行、万智牌最新版本《石破天惊》的发售、第三版 AD&D RPG 巨作《无冬之夜》简体中文版的出世,都预示着奇幻文化在中国已经进入了繁盛时期。

清华同方进军网络游戏

11 月 6 日下午,国内著名的信息高科技企业清华同方股份有限公司下属的"教育资讯本部"与韩国 eSofnet 公司在北京凯莱大酒店召开新闻发布会,宣布双方就 eSofnet 的网络游戏《N-age》达成合作,清华同方教育资讯本部将作为《N-age》的运营商,把这款游戏引入中国市场。

清华同方教育资讯本部的副总经理陆达先生在致辞中强调"清华同方教育资讯本部一向以包括游戏在内的各类合法版权数字化媒体内容的开发、加工和增值运营为业务核心",eSofnet 总裁民宏基则表示"能有机会与清华同方这样有实力的公司合作非常高兴。"



在发布会上,双方还举行了隆重的签约仪式,不仅签署了合作协议,还互赠礼物表示庆贺。从此以后,中国游戏界又将新添一家最具实力的公司,清华同方未来在游戏业内的发展十分值得关注。

奥美打造全新电子竞技选手选拔机制

日前,奥美电子偕同奥美官方授权玩家俱乐部开始倾力打造中国电子竞技联赛(Games Olympia Of China,简称 GOC),此举将为中国电子竞技行业提供选拔优秀选手的完善运营平台。目前 GOC 联赛的比赛方式已经基本确定下来,为了方便玩家,GOC 将打破传统的单纯的 online 或 LAN 形式的比赛方式,采用预赛指定赛点 online 形式参赛,由官方认证裁判到场并邀请玩家参与监察的机制,复赛将在各大区指定赛点以 LAN 形式进行。联赛系统的主要架构是每 4 个月为 1 个赛季,第一、二季度的赛事包括普通队晋级资格赛和乙级队晋级赛,第三季度的赛事则为年度中国甲级争霸赛和年度特约国际挑战赛,赛制问题、积分系统及首次的全国巡回评级赛正在紧张有序的进行之中。详情请关注奥美官方网站。

寰宇之星进军日本

据来自北京寰宇之星软件有限公司的消息,著名中文电脑游戏软件《三国群英传Ⅱ》、《汉朝与罗马》和《新绝代双骄Ⅱ》已由该公司正式推广到了日本游戏市场,并在当地游戏媒体中引发了不小的轰动,众多日本媒体和玩家都对这三款来自中国的电脑游戏产生了浓厚兴趣。

众所周知,在日本游戏市场中,电脑游戏软件始终只占一个较小的市场份额,能够在日本电脑游戏市场立足的海外游戏必定是品质很好的佳作。此次寰宇之星成功将以上三款中文游戏引入日本市场,足见日本玩家对中国电脑游戏软件的喜爱和认可,并为中国电脑游戏软件进一步进军国际游戏市场奠定了坚实的基础。

《幻灵游侠》10 万重金寻宠物

神秘莫测的"幻灵"世界里出没着一种被称作幻灵兽的特有生物,据说在修炼过程中借助其永恒不灭的奇异力量能够尽快突破凡人之躯,为了借助这些幻灵兽的力量,让其镇守于幻灵世界,永保幻灵世界的平安,幻灵天神决定拿出 10 万重金悬赏极品宠物。记住啊,这可不是虚拟的货币,而是真正的现金大奖啊。这是天晴数码将于近期推出的一次精彩活动。

玩精彩的游戏,赢 10 万现金巨奖,只要你拥有的幻灵兽是极品成长率,只要你的幻灵兽成长率在整个幻灵世界中是最高的,那么你就是成功者。2003 年 3 月 1 日,终极灵兽和顶级灵兽师将横空出世!

《无尽的任务》将出中文版

10 月 22 日,育碧软件、索尼在线、新浪网、英特尔以及上海热线共同宣布将在中国大陆合作推广欧美网络游戏巨作《无尽的任务》中文版,此项强强联手的合作意向是继育碧软件和索尼在线上月宣布在国内合作发行《无尽的任务》中文版后达成的。

索尼在线将为《无尽的任务》在中国的运营提供强大的技术支持;育碧软件网络事业部——育碧在线——将利用其丰富的本地资源和管理经验负责其推广工作,新浪网将作为《无尽的任务》在国内的广告、市场及服务器托管合作伙伴,不遗余力地在国内推广《无尽的任务》中文版,英特尔作为《无尽的任务》的全球合作伙伴,将为游戏运行在奔腾 4 处理器提供技术优化,上海热线则将借助在资源和技术上的优势为游戏提供最一流的网络环境和技术保障。

托普风雷互动艺术培训班开始招生

据悉,托普风雷 CIA 互动艺术培训认证班自招生以来在社会上引起了巨大反响,众多游戏爱好者和业内人士对此表现出极大热情和关注。自 10 月 28 日开始招生至今,认证中心已经收到了 200 多封来自全国各地的咨询信件及 300 余个咨询电话,到招生现场咨询与报名的人员更是络绎不绝。这说明托普风雷 CIA 互动艺术培训认证班具有强大的魅力,它重量级的师资、完善的课程体系和先进的教学管理理念都深深吸引着互动艺术爱好者。

这个培训班是由托普集团和风雷时代联手引入加拿大高科技互动艺术学院的教育资源,在国内开办的首家培养互动游戏制作人才的专业培训班,相信以此为契机,中国游戏互动艺术产业将会很快迎来飞速发展的繁荣期。详情请参考官方网站 http://etop.topgroup.com/study/study.htm。



盛大网络发展传奇

——陈天桥谈话实录



陈天桥

29岁，上海盛大网络发展有限公司创始人和CEO。毕业于中国著名高校复旦大学经济系，曾经从事多年上市公司管理工作，并于1999年投资创办盛大网络。在陈天桥的主导下，该公司在短短3年内便成为中国目前最大的网络游戏运营商，拥有数百万付费用户，占据了中国网络游戏市场65%以上的份额，该公司更以保持随时在线60万以上用户而创造了同行业的世界纪录。

盛大网络大事年表

1999年11月	盛大网络正式成立
1999年11月	推出中国第一个图形化网络虚拟社区游戏《网络归谷》和中国第一个网络卡通品牌STAMMER
2000年07月	启动《网络归谷Ⅱ》的开发工作，并开始涉足大型MMO在线游戏业务
2001年03月	正式进军在线游戏运营市场
2001年07月	与韩国Actoz Soft签约，引进《传奇》。
2001年09月	《传奇》开始公开进行外部测试
2001年11月	《传奇》正式上市，并在当月登上各软件销售排行榜首。
2002年02月	《传奇》的同时在线人数突破12万，盛大因网络游戏的成功运营而获得年度"重庆热线"杯中国网络游戏商业大奖。
2002年04月	签约韩国TAEWOOL公司，引进3D武侠网络游戏《新英雄门》。
2002年06月	签约韩国CCR公司，引进风靡亚洲的在线休闲游戏《疯狂坦克Ⅱ》。
2002年07月	《疯狂坦克Ⅱ》开始外部公开测试。
2002年08月	《传奇》的同时在线人数突破50万
2002年08月	《疯狂坦克Ⅱ》的最高同时在线人数突破5万
2002年09月	签约韩国NEXON公司，引进大型网络游戏《创泡堂》和《破碎银河系》。
2002年10月	盛大网络游戏产品注册用户突破6000万，同时在线用户突破70万。

历史总会重演，就像Racer今年4月刚刚通过网络采访过上海昱泉的运营总监汤昱仁先生，随后马上因出差到上海才见面一样，10月底我刚刚通过网络采访了盛大总裁陈天桥先生，11月1日就又来到了上海，应邀参加盛大举办的关于打击私服盗版的记者招待会。此次招待会备受关注，应邀到会的重要人士包括文化部原副部长徐文伯和中国版权局、中国新闻出版署、上海信息办等机关的领导，以及全国各地的经销商代表和媒体记者，大家不仅一致肯定了盛大网络当前的成就，也一致表示支持盛大打击私服盗版的的一系列行动。于是Racer将原先的采访与此次发布会的现场采访进行了整合、精简，目的是让读者进一步了解盛大网络的近况。

问：毫无疑问，盛大的发展传奇是从《传奇》开始的，而且业界和玩家也普遍认为是《传奇》造就了盛大，那么盛大是如何签下《传奇》的？为什么选择《传奇》？您怎么看《传奇》造就了盛大这种看法？

答：2001年初，盛大决定放弃动画网站，开始网络游戏的运营。碰巧当时韩国上市公司ACTOZ来中国寻找网络游戏《传奇》的运营商，经过动画协会的介绍，ACTOZ找到了我，并发现盛大曾经做过的虚拟社区正是网络游戏的雏形。

凭借对市场的敏锐观察以及盛大已经拥有的测评技术，盛大网络认为《传奇》虽然在韩国并非一流游戏，但它入门非常容易，而且具有很强的可玩性，所以经过测评，我们选择了《传奇》。

外界普遍认为《传奇》造就了盛大网络，我们反而认为不是这样，相反地，是盛大写下了"传奇"。在盛大刚刚推出《传奇》的时候，曾经有人在网上到处贴《传奇烂的100个理由》。就《传奇》本身来说，它在韩国运营时，排名在10位以后，说明它并非数一数二的好游戏，而在国内有如此成就，今天我们可以骄傲的说，盛大运作《传奇》，不是车好，是车夫好。说到《传奇》是好游戏还是垃圾游戏，我觉得以在线数据这个事实说话比较好，至于问我怎样评价《传奇》，我的回答是——非常棒的游戏。

盛大从今年4月开始，又和国外游戏厂商签下了4款游戏，但到目前为止，还没有一款正式进入收费期，这是因为尽管《传奇》获得空前的成功，但在运营过程中不可否认由于测试期准备不充分而出现了各种各样的问题，所以盛大在以后推出游戏时会总结以前的经验，让各款游戏都做好充分的准备再向玩家收费。盛大相信，只有对玩家负责，才会获得玩家对盛大产品的长期关注。国内有些游戏运营商代理到游戏后，经过短短的测试期就将游戏上市，以致游戏在运营过程中问题不断，而盛大的这种运营思维模式正是促使《传奇》成功的重要原因之一。

问：在我看来，盛大网络的重点似乎放在服务上，《传奇》的成功也许就是这样一个例子吧，能否谈一谈盛大的经营策略？盛大的未来目标是怎样的？

答：《传奇》之所以取得今天的成绩并呈不断加速上升的趋势，我认为市场机会是一部分因素，但更核心的是我们认准了"服务"这个"核心竞争力"，并且在很长一段时间内我们只专心做一款产品，只专心做产品的服务和运营。

首先，盛大作为中国最大的网络游戏运营商，是网络游戏产品达到最终用户的桥梁。运营商首先要为网络游戏建立网络环境，在中国地域辽阔，地区网络发展不平衡的情况下，还要进行难度极大的分布式管理，为网络游戏系统提供稳定的维护和安全保障，盛大目前的技术、管理已达到世界最大规模；其次，要提供符合中国用户需要的客户服务，盛大首推的CALL CENTER就是全新的尝试；此外，运营商还需销售相关的软件和使用许可（游戏卡），盛大开发了国内最大的网络游戏电子商务系统，进行线上销售。这些都是成功的关键。

"立足中国，依托亚洲，成为在中国居领导地位的互动娱乐媒体企业。"这既是一句口号也是盛大发展的目标。目前，随着中国网络游戏市场的不断成熟，网络游戏产业的产业链结构也在不断清晰。以生产商、运营商、销售商为主，电信合作商、专业媒体为辅的产业利益集团已经形成，分工越来越明确、越来越细化，这正是一个产业迈向成熟的标志。盛大网络的核心竞争力在于"服务"，我们所做的一切都是为了给用户提供更好的服务。

盛大的经营方向及目标是成为大中国地区领先的网络游戏运营商，成为大中国地区有重大影响力的网络娱乐提供商，形成卓越的经营理念和企业文化，成为同业效仿的楷模。

问：前些时候发生了《传奇》服务器端程序泄密事件，随后国内也出现了私设的《传奇》服务器，更有媒体报道是《传奇》的源代码泄露，情况果真如此吗？

答：第一，谢谢给我这样一个解释的机会。确实，这个事件发生后，重庆的一家报纸连续三天在头版报道所谓"源代码泄密"，所谓"盛大面临崩溃"，所谓"经销商三折出货，欲哭无泪"，今天我们盛大的27家总经销商全部到场了，各位记者可以问问他们，盛大的经销商有没有欲哭无泪。

第二，就是这家报纸，提出了一个奇怪的源代码概念，只要他们有极基本的计算机知识，就应该知道源代码和安装程序是完全不同的。一个网络游戏之所以能够杜绝盗版，是因为它由两部分组成，第一部分是服务器端程序，第二部分是客户端程序，客户端程序是免费或以很低的价格发到每个用户的手里的，要使用这个客户端程序，它就必须连接到安装有服务器端程序的服务器上面，这个服务器就相当于一个大门的钥匙，你只有连接到这个服务器上以后，客户端程序才能发挥作用。不幸的是，这次泄露的正是服务器端程序的安装程序，而不是它的源代码，所谓源代码（Code），必须要一行一行地通过语言程序写出来。所谓安装程序，是通过编译完成以后，可以执行的程序，比如Office，盗版很厉害，但是Office被盗版的是它的安装程序，如果Office的源代码被盗了，那对微软将是致命的打击。这个问题的性质是完全不同的，对盛大的打击绝对没有这么可怕，大家可以随时给陈天桥打电话，看看陈天桥是不是已经崩溃了。

问：据说这种私服是免费提供服务的，那么架设私服的人的利益驱动点又在哪里呢？为什么说此次事件是有组织的？

答：第一，关于他们的利益驱动点在哪里，我也觉得很奇怪，理论上来说，一个公司没有利益的驱动，是不会做出这样的事情来的。但目前我们发现私服主要出现在网吧中，可能这些网吧希望在架设私服的过程中，以提供免费的《传奇》接入服务来吸引用户，由此来提高他们的上座率，从网吧的接入收入当中来获得补偿吧。

第二，我们判断它有组织，只代表盛大本身的看法，并不代表政府有关部门最后的定性。我们完全有理由相信，一个产品的研发保密程度如此之高，却被盗出，而且进来中国后需要有人组织汉化，我再次强调，这是个英文版或韩文版的服务器端程序，汉化完以后，还不断地提供升级版在网络上发布，这不是一个人可以做到的，这完全可能是有组织的行为。

问：那么在私服流行之后，《传奇》的在线人数有何变化，由此引起的损失有多大？

答：的确，盛大在业内已经占据了60~70%的市场份额，我这里可以很负责任地告诉大家，盛大在私服之前，是以每周增加一万到两万同时在线人数的速度在高速增长，在私服出现之后，我们的同时在线人数保持了稳定的水平，并没有上涨，但是也没有像传说的《传奇》面临崩溃那样。为什么会发生这样的情况呢，我们也做过细致的分析，从用户结构上来分析实际上最有可能解释目前的这个状况，那就是虽然我们的一些老用户可能会因为猎奇心理到私服去转一转，但他留下的空间会迅速地被对这个游戏感兴趣的新玩家填补。同时，盛大已经打破了原来20岁玩网络游戏的界限，已经开始有40岁甚至50岁的用户在玩了。我们的人数变化是这么个状况，我相信，我们的老用户在去看过私服以后，没有比较他们就看不出盛大在运营服务上所做的努力，没有比较他就不知道盛大网络官方运营的《传奇》所带来的附加值和乐趣。所以我相信，这个人数会迅速地进行恢复。

问：此次泄密事件对盛大与Actoz和WEMADE两家公司的合作有没有影响？

答：关于这个问题，实际上大家可以看到，泄密并不是盛大网络造成的，所以盛大网络也是受害者，而且盛大网络是知识产权的坚定的保护者。所以这个事件不会损害Actoz、WEMADE和盛大网络之间的利益，我们现在共同的敌人是对知识产权的侵害者，而不是盛大和我们的版权方之间的斗争。这一点请大家相信，盛大网络和Actoz和WEMADE公司是坚定地站在同一条打击私服盗版的战线上的。（注 Actoz是《传奇》的开发公司，而WEMADE则是《传奇》的版权所有者）

问：据传闻，国内某些在线游戏公司在私服传播中提供了帮助甚至参与，盛大在打击行动中是否发现了这种情况？

答：我在这里首先声明，盛大没有查实任何的竞争对手参与过私服的传播，相反地，我在搜狐新浪看到了大量的竞争对手发表的声明，包括亚联、大宇和《魔力宝贝》的代言人等都表示坚决支持盛大打击私服的行动，并预祝盛大取得胜利。为什么会这样，因为整个产业现在正面临开始增长这么一个情况，并不是说一块饼盛大吃了70%，大家都没有吃了。大家都在为使中国成为一个网络游戏大国而努力，这种不理智的行为不会出在中国竞争对手之手，但是可能有一些别有用心者利用一些所谓的媒体或所谓的竞争对手的名字在网上进行诋毁，这种情况确实还是存在的，所以到此为止，我们呼吁，我们整个的从业者要从根本上来理解私服事件的性质，这是对知识产权的侵害，这是一次对整个产业的侵害，而不是对盛大网络一个个体的侵害，所以，我希望大家能够把这个信息带给我们的合作伙伴。

问：此次私服事件将对《传奇2.0》产生什么样的影响？

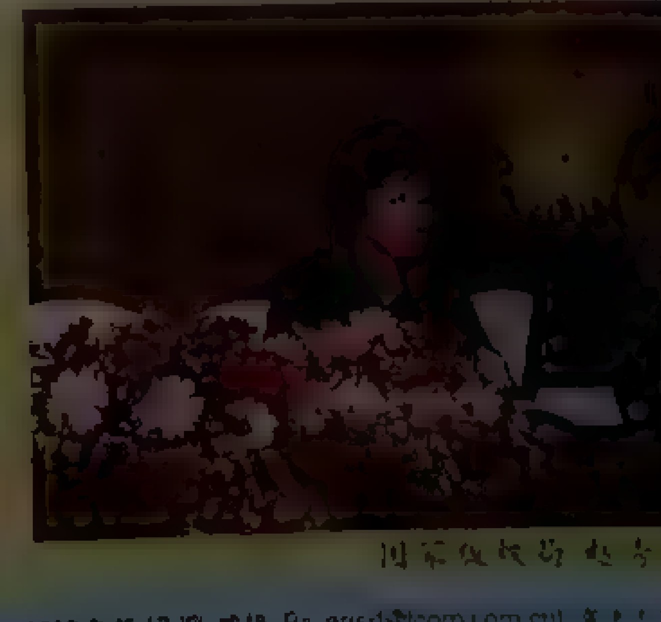
答：应该说，此次事件的出现从某种意义上更加加快了2.0的推出，因为盗版者只是在英国拿到了韩文版或英文版在当时的版本，也就是说，它不可能享受整个运营服务和后继版本的升级。盛大和Actoz合作共同打击私服的行为，一方面是抓打击清理，一方面是抓服务和升级，我们原计划在今年年底到明年年初推出《传奇2.0》，但这个事件应该说会加速2.0版本进入中国。对于广大的用户来说，他们的利益不会受到任何影响。

问：盛大网络将如何对私服进行有效打击？

答：实际上打击私服的行动已经于昨天（10月31日）在各地展开了，但是盛大作为一


原文化部副部长 徐文伯


国家新闻出版总署 刘长华


国家版权局 [illegible]

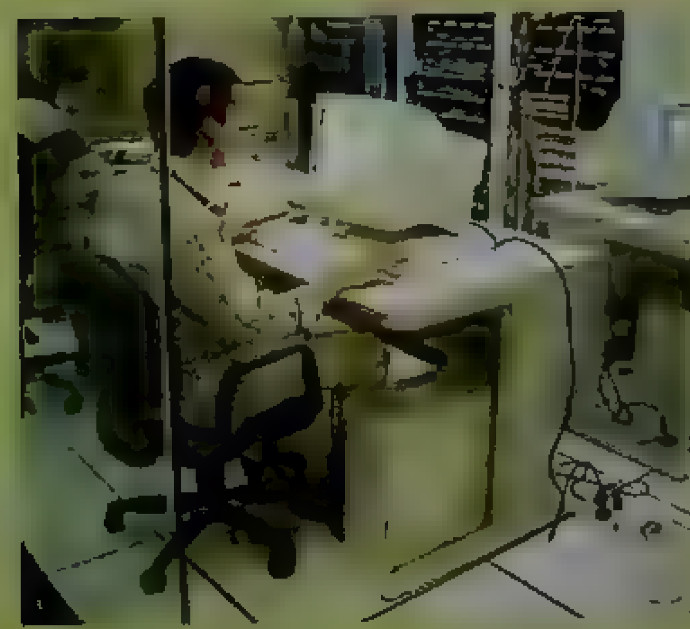

盛大网络总裁陈天桥


记者拍摄的私服情况



警方没收私服


警方调查非法私服业者情况


盛大机房一角

个企业，是绝对没有权利来打击私服的，这一点，盛大的管理团队有着非常清醒的认识。因为这个事件涉及的面比较广，它触犯了中国的有关条令法规政策，所以我们第一步采取的行动是向政府有关部门汇报，并且得到了他们的理解和支持，今天这么多领导的到位，也证明了他们对盛大的支持。然后我们再通过新闻发布会的形式，向整个媒体界澄清事件的性质，表明盛大的立场，为配合这次新闻发布会，我们在昨天已经提前发动了在各地打击私服的行动。比如在成都，公安厅已经和四川电信清查了大部分私服，河南的行动也取得了很大成功。中国网通、电信、联通都已经发表正式声明，表示支持盛大网络的行动。打击行动将在新闻发布会后在政府主管部门的领导下在全国范围内马上展开，请大家继续保持对此事件的关注。

问：有关部门制定的《互联网营业场所管理条例》已经颁布和实施，未成年人将不得进入网吧，盛大《传奇》的网吧用户有多少？这个条例的出台对此会产生何种影响？

答：对于《互联网营业场所管理条例》的颁布，做为一个从业者，我们是坚决地拥护和支持的，因为我们相信，只有保护了我们的用户，保护了青少年的健康成长，才能保护整个产业，最终才能保护我们企业。

实际上，第一，盛大在运营之初就对未成年人进入网络游戏做了一系列限制措施，比如在午夜12点，就会在游戏中发公告，希望大家注意休息，不要影响第二天的工作和学习。盛大也发明了专门的限时卡，使用这种限时卡的用户，他们在午夜12点以后，将自动被系统踢下。所以我相信，这个条例的实施，对我们这样的游戏从业者来说影响是最轻微的。第二，盛大网络的用户已经突破了网吧这么一个狭隘的群体，盛大现在的同时在线人数（包括《传奇》、《疯狂坦克Ⅱ》）已经突破70万，很难想象这70万人全都在网吧里，我们的网吧用户比例大大低于其他网络游戏，从这点上来说，盛大受到的影响也是最低的。

问：盛大近期还会有新的产品推出吗？请顺便谈一谈与国内外厂商的合作情况？

答：我们正在紧锣密鼓地进行《传奇2.0》的各项测试工作，以期能尽快推出。

9月28日，盛大网络取得了韩国Nexon公司的休闲游戏《泡泡堂》和即时策略游戏《破碎银河系》在中国的代理权，双方同时协定，盛大网络拥有Nexon公司以后所有游戏的优先代理权。同期，盛大网络被邀参加世界最大的网络游戏展会——东京Gameshow，并代表中国网络游戏公司在会上发言。这两个事件对盛大而言有着历史性意义，它标志着盛大网络作为游戏运营商已经得到了国际的认可，盛大的脚步已经向国际迈进。

问：目前国内的网络游戏以韩日产品为主，在产品本地化方面，盛大网络有什么体会和经验？

答：盛大十分重视产品本地化的工作，包括从游戏的汉化、服务器的地域分配、网络安全工作，还有对游戏外挂等非法附加程序的封禁等等多个方面。比如，多地域的服务器放置，就是针对中国幅员辽阔的情况而采取的。由于中国游戏市场刚刚起步，很多方面还不成熟，还需多多借鉴国外的优秀经验，盛大始终抱着学习的心态，以谦虚谨慎的态度迈出每一步。

问：您认为目前国产网络游戏与外来产品相比存在哪些差距，又有什么优势？

答：目前，国产游戏整体设计水平不高，表现在：第一、技术落后，难以开发出与国际同一水平的游戏引擎，第二、游戏设计水平不高，很多产品还处于模仿阶段，鲜见独树一帜的作品，第三、市场发育不成熟，这包括运营条件、玩家素质、市场规模、开发、运营效益等等诸多方面。但中国的游戏市场发展前景光明，优势在于巨大的市场潜力，这可以从近两年网络游戏从无到有的发展历程证实。网络条件的进步、玩家群体的成熟与众多游戏厂家的进入，必然会促使中国游戏市场迅猛发展。

问：作为一个网络游戏的运营商，盛大似乎处在整个产业链的下游，那么盛大未来会不会向研发方向发展？

答：关于这个问题，我想首先阐明一下，什么是一个产业的上游和下游，这主要是看企业在市场中是否处于强势地位和它与用户的接近度，我们举个例子，中国拍个电影，如果它能由时代华纳在全球推广的话，一定会感到非常荣光，现在盛大在中国做到了世界最大的运营商，事实上，盛大每天都会接到大量的电话，韩国各地的游戏开发商都希望盛大能够代理他们的游戏，所以就目前而言，虽然面临着韩国企业控制的直接威胁，但盛大网络并没有感到处在产业链的下游。不过从长远角度来看，盛大肯定是要进行网络游戏开发的，当然这不仅仅是从一个娱乐产业企业摆脱控制的角度来考虑，还是从盛大作为中国一个网络游戏运营商的社会责任感来考虑，中国的传统文化这么优秀，但我们的青少年总是通过外来的载体才能得知更为熟悉的中国文化，站在这个高度看的话，中国游戏企业有义务去开发传承中华文化的网络游戏，而且从信息产业高度来看，我们本身的自有知识产权的开发也是非常重要的，如果你没有自主知识产权，那将永远处于非常被动的地位，因此盛大肯定会介入网络游戏的开发，开发属于我们国人自己的优秀网络游戏。



中国代表队征战韩国大田 WCG2002回顾

[illegible] Cndi(陈迪) 图/Cndi(陈迪)

因为时间上紧凑，在中国赛区总决赛结束后不久，我们的选手就整装前往韩国，去参加第二届WCG的世界总决赛了。这是中国代表团第三次前往韩国，相比第一届WCGC时的默默无名，现在我们的选手们已经成了玩家关注的焦点。此次总决赛定于10月29日在韩国的大田开始，根据WCG官方公布的资料，此次在长达5个月的比赛时间里，有45个国家和地区的选手参加了2002 WCG。最早开始的是意大利赛区，最晚结束的是美国赛区。WCG目前已经是在世界上影响范围较大的一个游戏赛事了，甚至连一向霸气十足的CPL都特别把比赛时间做了调整，以防和WCG撞车。在2000年的WCGC上，中国选手没有获得一枚奖牌，最好成绩是第四，而在去年的比赛上，中国选手在SC和FIFA项目上表现出色，让我们荣登去年世界总决赛奖牌榜第二的宝座。

今年国内派出了8名选手前往韩国，在ICE战队（CS战队）于上海赛区所负责的杭州比赛上惨遭组织者暗算后，我们的英雄E]zERO战队也在获得中国总决赛冠军后，被组委会以“莫须有”的理由取消前往韩国比赛的资格，在某公司庆幸他们节省了一笔费用的同时，我们的CS玩家只能在网上对这种行为进行抨击了。发展初期的电子竞技事业，黑幕的产生只能说在某种程度上是形式的需要，因为从去年开始，黑幕这个词就从来没有离开过WCG，比赛组织者的外行和各种不同目的的人的介入，使WCG已经成为一个赢利的商业项目，对于这些，多说无用，还是让我们来看一下总决赛的情况吧。

一起前往韩国的除了选手和组委会成员外，还有WOTOO公司的总经理俞辉先生，他是作为WOTOO公司的考察代表前往韩国的，而去年一起和笔者前往韩国为国内玩家报道WCG总决赛的Q3ACN站长老马因为工作繁忙，只能在国内坚守了。10月26日，代表团是从上海出发的，和去年相比，虽然规模大了很多，但是没有了CS战队一起前往，整个气氛都显得非常冷清。今年代表中国前往韩国的有3名FIFA选手和3名星际选手以及2名Q3选手，而UT项目的出线资格再次被某公司取消，看来，在商业比赛的环境下，选手还需要尽快的适应，很多的事实告诉我们——不要把电子竞技等同于体育，否则只能让泡沫情况越来越严重。当然，这些是题外话。

参加2002 WCG世界总决赛的中国选手名单：

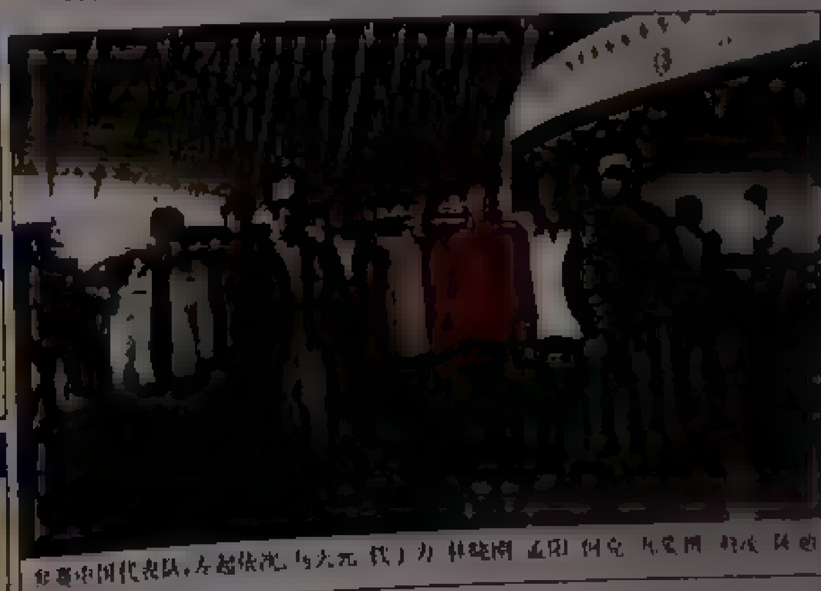
FIFA2002 WorldCup选手
- 陈迪 (Cndi)
- 钱子立 (GD SS)
- 林晓刚 (WINDBOY)

StarCraft选手
- 何克 (=C P=HK)
- 刘波 (Leonn)
- 马天元 (=A.G-MTY)

Quake3选手
- 孟阳 (Rocketboy)
- 凡家荫 (JIBO)

Cndi[陈迪]是第三次去韩国了，其中2次是做为选手出去参加比赛的，Cndi的出线是很多人意料到的，去年他因为学习和工作上的原因，在北京赛区的比赛上意外失手，而准备了一年的Cndi这次没有错失良机，以小组第一出线；HK的出线算是一个冷门，CQ2000鬼上身一般的发挥让很多圈内人士大跌眼镜，谁也没想到去年世界第四的CQ2000今年连中国区的4强都没有进去，是国内的水平上升了，还是星际已经是昨日黄花？Rocketboy[孟阳]的出线是理所当然的事情，CHJ已经宣布退役，做为中国Q3的象征，Rocketboy身上背负了太多的东西，和他年龄不相称的成熟让Rocketboy成为中国电子竞技圈内毫无疑问的常青树。MTY[马天元]实在是太累了，3年里，他在各种各样的压力下依然保持着王者本色，虽然那段时间有无冕之王的尴尬或者是去年北京赛区进入32强的失常，我不知道MTY是否还记得去年那个把出线资格让给他的孩子，两年来，那孩子的话一直在笔者的耳旁不断闪过：“我知道你是最棒的，让我们握一下手，我把我的出线资格让给你。”WINDBOY[林晓刚]又出去了不知道他和Cndi这次是否可以再续去年天府的辉煌，那惟一的一枚金牌。

WCG世界总决赛的开幕式是当地时间10月28号下午6时进行的（韩国和中国的时差为1个小时）。首先是由韩国文化部部长Kim Sung Jae致开幕词，值得一提的是，他也是这次WCG组委会官员之一。随后进行了选手宣誓，选手代表保证将公平进行比赛。随着韩国知名流行组合Turtle与Dudurak的表演，整个开幕式达到了高潮。开幕式完毕后，不少选手直接进入组委会为他们准备的练习房间，为即将开始的比赛进行最后的准备。在开幕式上，我们得到了韩国方面公布的本次比赛的几个数据，参加国家和地区45个，比赛项目5个，参加选手总数50万，总决赛选手470名，总预算20万韩元。笔者对其中两个数据感到吃惊，第一个是总决赛参加选手的数量，了解去年WCG的[illegible]都知道，去年选手的数量远远超过470这个数字。而20万韩元也是相对很少的一个数额，要知道WCG的奖金是30万美元，这个20万韩元的出现真有点让人摸不到头脑。


参赛中国代表队，左起依次[illegible]

在随后5天激烈的比赛中，中国选手奋力拼搏，尽管最终在个人项目中没有拿到一块奖牌，但那种竞技运动的精神却足以让人为之动容。

正如Leona在文章《抉择》中所写到的——

人在一生中经常要面对这样或那样的选择，有的时候一旦决定就无法回头。今天小组最后一轮的时候，我肯定出线了，最后的对手是意大利的No.1。这时，我面临这样的选择：

1 Lose 那样的话我决赛分组情况很好(VS Grrrr)

2 Win 我将面对Boxer elky Yellow

最后一场的时候，我一边打一边反复考虑这个问题。当时对手Rush我战败了，我可自己决定Win or Lose。我考虑了很久，选择了打死亡之组。

我也设想过lose，可能我会取得更好的成绩，我也知道进入这个死亡小组出来的机率小于1%(我很清楚自己的水平)，但是，我不愿意逃避。

如果选择lose，我就一定输了，输给我自己。所以，我决定和Boxer elky Yellow面对面！

这次出来参加WCG，代表着我们的祖国，这是我第一次，可能也是最后一次，这次机会来之不易，并且我也希望能代表国家打出好成绩，但是我不愿意输给自己，不愿意逃避，希望大家原谅。

I Will Lose。

但我永不后悔，人的一生中总有一些事情让人难以忘怀，我永远记得这一天——2002年10月31日！

写到这里，忍不住热泪盈眶。

祝福MTY

再见了，各位！

——Leona写于2002.10.31

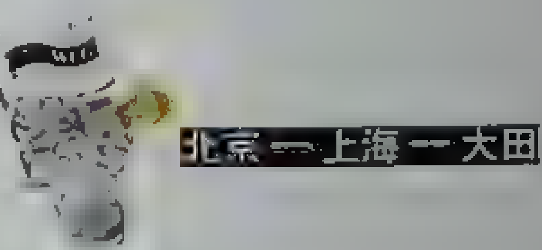
而当Rocketboy在11月1日的QUAKE比赛中取得历史性突破的时候，在国内权威的Q3ACN网站上，我看到了留在国内的老马写的一段文字——

"历史将记住11月1日，这一天，中国Quaker取得了历史性的突破。回顾三年来的奋斗，不禁让人有一种历经沧桑最终得尝所愿后想痛哭一场的冲动。我会永远记住这一天，因为我们已经向世人证明了我们的实力。我为Rocketbuy感到骄傲，他将中国带到了一个新的高度和水平，我为三年来对这个游戏不离不弃的人们表示敬意，大家的共同努力和奋斗造就了这一天！GG Rocketboy，GG所有爱过和正爱着这个游戏的人们！"

此次中国代表团单人比赛项目的最终成绩，FIFA：WINDBOY第4名，CN-DI第5名；Q3：Rocketboy第4名；星际：=A G=MTY第5名，Leona第13名。

可以说，这次我们是带着遗憾去韩国的，也是带着遗憾回来的，只希望WCG能更纯洁一些，或者今年的宣传标语一样——beyond the game……

后文也许才是此次WCG2002最真实，最原始的一面，让我们随着本次参加FIFA比赛的选手(nd)(阵迪)一同走进韩国，走进WCG2002。



北京—上海—大田

2002年10月24日我踏上从北京开往上海的T103次火车，开始了这次赴韩国参加WCG2002总决赛的征程。由于这次中国代表队要从上海出发，组委会要求所有选手要在25日到上海报到，所以24日这一天大家都坐在从四面八方赶往上海的火车上。

从北京出发的有星际选手何克(=C P=HK)，马天元(=A G=MTY)Quake3选手凡姿博(JIBO)和我，但我们并未结伴，都是独自上路。

25日上午10点从上海火车站走出来，发现自己是大街上穿得最多的，上海和北京的温差有10多度。在安排集合的酒店遇到了凡姿博，他和我是一列火车来的，他坐3号车厢，我从2号车厢走过去的时候居然互相都没看到，这就是生活中蕴涵的戏剧色彩吧。中午领队杨海军和组委会的相关人员都来了，下午才见到孟阳(Rocketboy)，他早上6点就到了，一直在网吧练习，使人不得不佩服他的敬业精神！得知CS项目E|zero战队和UT项目邹飞(Topsoul)都没有来，我感到有些失望，中国代表队只有8个选手去韩国，显得有些势单力薄。

晚饭是组委会安排的上海菜，而且发了统一的CCTV服装，大家都想着能为国争光，在韩国取得好成绩。那天我很早就躺下了，但激动的心情让我直到吃了一片安定后才能入睡。

26日早晨5点30分，领队杨海军把我叫醒，安定的作用还在持续着，我这是在WCG全国总决赛之后第二次服用这种药，为了坚持比赛必须有充足的睡眠。我几乎是闭着眼睛下楼走进大巴的，此时看到所有人都东倒西歪着在争取时间休息。9点50的飞机，而我们到上海浦东国际机场才7点多一点，此时大家的心情还是很放松的。凡姿博是唯一一个不困的人，他在好奇地研究着=A G=MTY的相机，因此也捕捉了许多美好睡眠的瞬间。今天中国代表队最帅的人是领队杨海军，他换了一身黑色西服、深蓝色衬衫和桔黄色的领带，果然有了些领导的感觉。

9点30分顺利登上飞机，这一刻韩国之行真正开始了，我们的表也调后了一小时。



我们的游戏 我们的WCG2002

10月26日

韩国当地时间2002年10月26日上午11:30，我们降落在仁川国际机场，据说从仁川到大田坐大巴要4个小时，我就又想到要睡觉了。不过在机场，中央电视台5台的记者已经等在那里了，这让我们觉得受宠若惊，游戏比赛在官方的权威电视台也能受到重视，我想电子竞技业在国内的发展应该指日可待了。迎接我们的还有WCG2002韩国组委会ICM公司的人，他们拍摄了中国代表队从机场出来的镜头。在简单采访合影后我们上了大巴，等待着它把我们送往将近300公里外的大田。

大巴在途径汉城和几个小的县城后，下午5点半，我们终于到了今天旅行的终点——选手村。它位于大田市的西部郊区，在一个"三星电子"的培训基地里。选手村三面环山，看外观完全像一个度假村，共有6栋楼，中间有一块很开阔的草坪。有在城市中难得的清新空气和美丽的景色，给人舒爽畅快的感觉。

选手村的工作人员准备了一个小型欢迎仪式，首先是交接WCG的会旗，然后ICM公司的代表讲话，最后在选手村前中国代表队合影。整个仪式下来不到10分钟，但这种人性化的欢迎仪式却给了我们更多的亲切感。依照房间外门牌上的姓名，所有的选手都找到了各自的房间，我和=C.P=HK、刘凌(Leona)、=A G=MTY在一起，另外钱予力(GD_SS)、林晓刚(WINDBOY)、Rocketboy、JIBO同在一间。没有人在房间休息，放下东西大家立刻就奔向训练室。今年训练的条件比以往两届WCG都要强，共分为三个训练室，FIFA和帝国在一个较小的训练室，星际、QUAKE、UT在一个中等训练室，CS的训练室最大，一个房间有大约200多台电脑，机器配置是：P4 2G、512MB DDR、GF2 MX400-64MB、19寸的纯平显示器，都是全新的电脑。中国队这次是最早一天到的，训练室中没有一个人，而我们则可以提前适应环境，这对几天后的比赛有很大的好处，所以大家都在第一时间投入了训练。

晚上组委会给中国队所有选手注册，首先是照证件用的头像，然后登记选手的相关资料，和战术打法。资料很快就公布在WCG的官方网站上了，韩国人办事效率和认真的态度真值得我们学习。

终于所有的事情都办完了，大家都在找各国的参赛选手挑战，以检验自己的水平。由于FIFA选手大多没有到，我就去看MTY和JIBO他们练习。26日这天，据他们称练习赛一场都没输过。最后我们终于遇到了来自罗马尼亚的FIFA选手asp Gica_ro，可以和国外的朋友提前过招了。当天的成绩也相当不错，三人连赢10几场，但在此后的几天中，我注意到asp Gica_ro每天都在刻苦地练习，水平提高很快，到了比赛前一天我已经很难再赢他了。这个罗马尼亚小伙子所拥有的正是一种积极进取的拼搏精神，也正符合本次WCG的主题："Beyond The Game"。

今天中国队在训练中的成绩都非常不错，但真正的强者，韩国、俄罗斯、德国都没有到。明天的训练才是最具意义和充满挑战的。我12点从训练室回到房间，路过CS训练室的时候看到里面打得火热，各国选手都在高呼着布置战术。而QUAKE训练室内RB也在积极备战。回到房间躺在床上才体会到今天旅途的疲劳，今天不再需要安定的药力了。

10月27日

早饭过后，各国代表队开始陆续抵达选手村，终于在晚饭前，我们见到了强大的韩国队。韩国的FIFA水平在世界绝对处于领先地位，他们的优势就在于对游戏的熟练程度远远领先其他国家，而中国的FIFA水平也是在强者之列，所以4个韩国FIFA选手(其中一个是去年的冠军，作为种子选手)刚一进入训练室就朝着我们3个走来，站在后面看我们练习。GD_SS很兴奋，马上提出与韩国今年的冠军较量，但韩国人似乎并不急于显示实力。

晚上FIFA训练室的机器有点紧张了，大家都想与高手切磋学习，以求在这一两天内使自己的水平有一个飞跃。当晚，我们三人分别与去年WCG FIFA冠军TNP_A和今年的韩国冠军ghanggi71_kr进行了练习赛，最终结果我们赢多输少，这使大家觉得今年韩国FIFA项目没有什么优势，而欧洲则很强。

RB和JIBO是这天练的最晚的，他们2点多才回去睡觉，而MTY、HK还有Leona他们最开心，因为韩国有两个电视频道24小时播放游戏节目，而其中最多的就是星际比赛，所以他们很早就回到屋里边讨论战术边看韩国人的比赛录像。中国队今天训练的成绩总体都不错，但我隐隐感觉到，这并不是一件好事。

10月28日

这一天是今生难忘的，我作为中国队的旗手在开幕式的入场仪式上自豪地高举着中华人民共和国的国旗。

旗手要坐12:40的大巴先到开幕式场地彩排，在这辆车上坐着来自45个国家的选手。我坐在大巴的中间，想闭眼休息一会儿，却听到了这世界上最怪的声音，有无数种语言散布在这狭小的空间里，顿时让我感悟到WCG的意义，它让全世界的玩家们走到了一起，让大家通过比赛结识来自世界各地的朋友。不管下次能否再来，我想这次到韩国参加总决赛的经历必定是这401名选手终生难忘的！

开幕式在一座类似剧院的地方举行，彩排的时候天气很冷，我们在后台排好出场顺序然后一个个举着旗出来，后台的大门敞开着，风很大，大家都冻得蜷缩在椅子上。在中国前面出场的是智利，后面则是中国台北，前面两次彩排他都在，但他说话不多，等到最后正式开幕时却找不到他了，临时让一个中文翻译代替成为中国台北的旗手。

休息时有幸结识了一位来自意大利的选手Asmo_it，我们聊得很尽兴，他特别愤怒的痛斥韩国在世界杯比赛中对意大利队的不公平，还反复说FIFA这次比赛用补丁，韩国人也有作弊行为，而更有戏剧性的是：在以后几天的比赛中来自意大利的FIFA选手与他们的足球队一样命运相连在小组赛中惨遭淘汰。

入场式过后是一些主办方的官员致辞，例如三星的CEO、ICM公司的总裁，还有国外一些游戏公司的亚太地区执行官。最轰动的当属韩国总统金大中在开幕式中的电视录像讲话，由此不难看出，韩国游戏业为人们重视的程度。而随后的文艺演出并没有引起选手们太大的兴趣。

晚饭后的Party由大田市市长亲自主持，但此时选手们的心情似乎都集中在明天即将开始的比赛当中了。简单饭后，我们又飞奔向训练室开始了练习。我的比赛是30日开始，所以今天更多的是观看，想从明天参赛的选手那里学点招数。而WINDBOY和GD_SS都在抓紧时间练习，他们明天就要打4场小组赛，决定是否能出线。FIFA选手中有一个来自澳大利亚的残疾人Dimitri_au，他去年代表澳大利亚参加了CS项目的决赛，今年改玩FIFA竟仍然能来到这里，这个坐着电动轮椅的小伙子似乎永远都是那么乐观。我一直在训练室练习，2点才回去休息，第二天不用去赛场，准备在训练室苦练最后一天。

10月29日

今天我、=A G=MTY、Leona、JIBO都没有比赛，我们在训练室中一边看赛场的网络直播，一边练习。当天Q3项目中，Rocketboy连胜5场小组出线，国内的QUAKE玩家几乎疯狂了。星际方面，=C P=HK是4胜1负，明天还有两场比赛决定他的命运。FIFA比赛中，WINDBOY以3胜1负小组第二出线，GD_SS却因过于疲劳，输给法国和俄罗斯，以2胜2负的战绩小组赛中失利。

今天我状态不错，在训练中一直成绩领先。当天我并没有去比赛现场适应气氛，而是在训练室旁边的电影院看了部电影，放松心情才是最重要的。下午比赛后选手陆续回到训练室，GD_SS对我说俄罗斯选手的实力很强。晚上我与俄罗斯选手较量了两场，都输给了他，为了不影响明天比赛的情绪，11点就到房间休息了。第二天我是下午的比赛。

10月30日

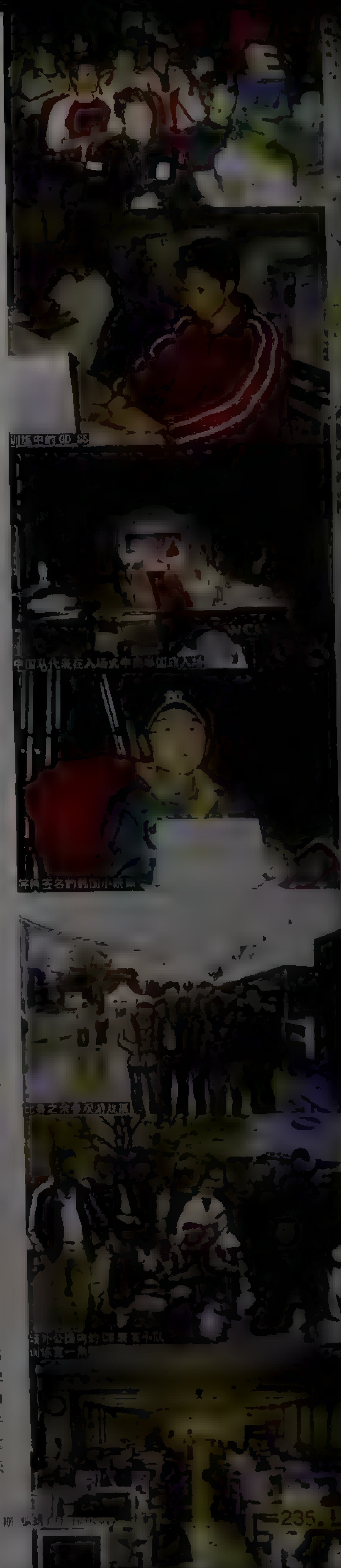
到韩国的第4天终于该轮到我上场了。第一场对韩国第三名KFRAnckl_kr。由于前两天和韩国选手练习的很多，而且战绩不错，所以这场比赛我有信心肯定能赢，这个85年出生的小选手是韩国非职业玩家，在比赛时他很紧张，但最终我赢得还是较为艰难，以4:3一球取胜。第二场对澳大利亚冠军RuNaWaY_au。在训练的时候我至少4个球赢他，因此有些轻敌，开场一直便被他1:0领先，到85分钟才追平，可89分钟时他守门员大脚开球，中场直接倒勾射门，球竟然应声入网，裁判判定算进，比分2:1。对方此时也有些放松了，我在90分钟时开球，用了15秒快速传球到前场一脚远射把比分扳成2:2。加时赛和射点球决胜我都比较有把握，最终以4:3赢得了比赛。第三场对比利时的SHIBBYYYY_be，轻松以10:0取胜。最后一场对荷兰的OmniRocket_nl，此时他已经战胜了韩国的KFRAnckl_kr，所以这组肯定是我们两人同时出线，没有悬念的情况下双方都比较放松，最后我以金球5:4取得了胜利，并以小组第一的身份出线。

今天在其他项目上却并不理想。=C P=HK今天1胜1负，总成绩5胜2负输给了乌克兰选手VoGGNirvana_ua。而Q3的JIBO发挥也不稳定，以3胜2负的成绩惨遭淘汰。=A G=MTY和Leona分别以1胜1负结束了今天的比赛，明天他们还要继续打小组赛。

到30日为止，剩下的中国选手还有5人，明天就是无情的淘汰赛，我们严阵以待。

10月31日

上午10:30首先开始的是星际比赛，=A G=MTY上午的时候以5胜2负的成绩与保加利亚的Bykli_bg和澳大利亚的Legionnaire_au战成平手，他们需要打2场附加赛来决定谁赢得出线权，最终MTY连赢两盘获



zhouyue@fcgm.com.cn) 美术/子涵



得了小组第二出线的名额，而在下午的比赛战胜了西班牙的 SuKeR_es 最终进入了 8 强。Leona 则以 5 胜 1 负的成绩顺利出线。

Rocketboy 是下午 2 点的比赛，首先 9:5 战胜了英国的 dreg_uk，第二场 5:11 输给澳大利亚的 Python_au 进入败者组，如果再输一场，Rocketboy 将被淘汰。关键时刻，RB 以 10:8 的比分幸运地淘汰了俄罗斯的 b100_death_ru，进入了 8 强。

我和 WINDBOY 的比赛也在 2 点同时开始，WINDBOY 与韩国第二名 Crazy_kr 的比赛在另一个专门用于转播的场地内展开，最终他艰难的以 5:4 获胜。而我第一场比较轻松，面对法国的 EagleOne_fr，以 6:1 取胜。第二场 WINDBOY 对战德国冠军[pG]gamer-nol_de，3:2 幸运的获胜。我第二场对战英国的 FifaApostle_uk，这名年龄只有 16 岁的选手曾在小组赛中以 7:3 轻松战胜了去年 WCG 冠军 TNP_A。所以开场前我赢的把握很小。但也许真的是因为他过于年轻了，比赛中至少丧失了 3 次必进的机会。反而被我一个前场边线手抛球，接球直接頭进，最终以 2:1 艰难过关。

我和 WINDBOY 都在胜者组进入 6 强，再赢一场就进入前三。中国剩下的 5 名选手今天打得都很顽强，回到选手村后我们的情绪高涨，也许明天就能进入前三，为祖国争光。

11 月 1 日

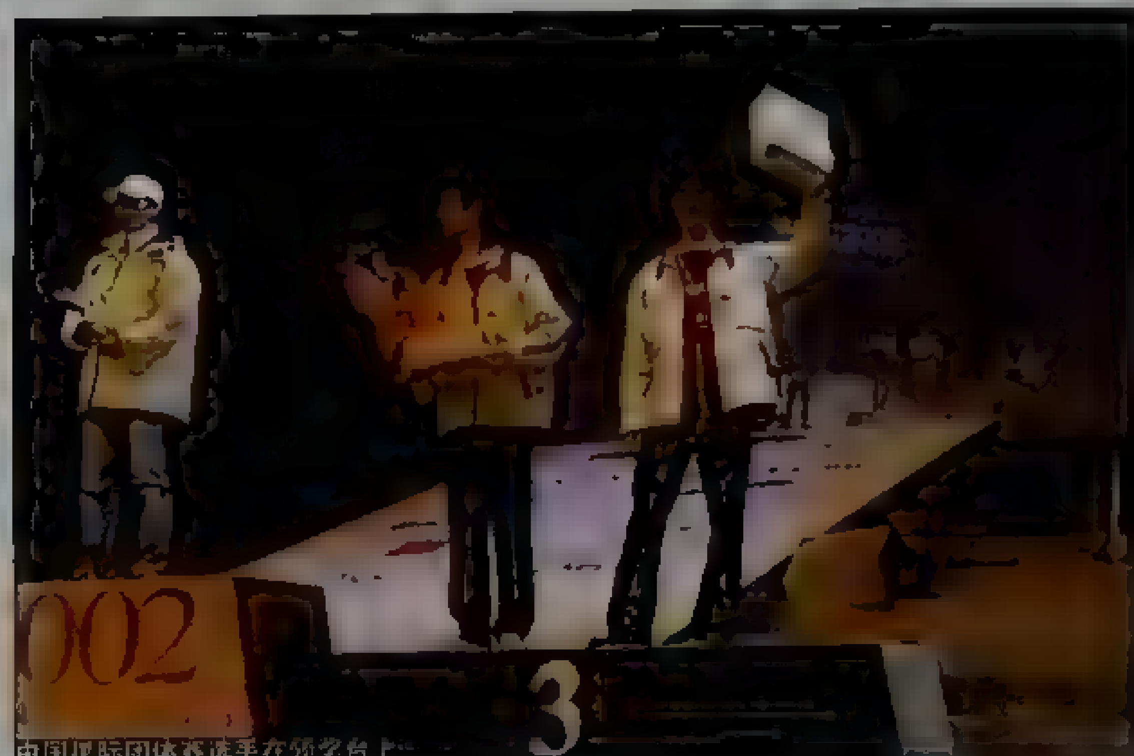
决定命运的一天，也是我梦想的天，为了这一天我努力了 1 年时间，此时终于要去面对了。下午 1:30 开始比赛，我的对手是韩国冠军 ghanggo71_kr，虽然昨天还显得信心十足，但此时却感到了异常的紧张。在比赛开始不久，ghanggo71_kr 用了一个中场的接球远射首先得分，这对我心理打击很大。在后来的比赛中虽然追平，但紧接着又被连进 4 球，ghanggo71_kr 的快速传球和熟练的控球充分展现了其超强的实力，下半场 60 分钟我扳回两球，3:5，但在 80 分钟时他再得一分，我只能放弃了。当时的心情真的难以用语言来描述，我只记得两年前我在 WCGC 上 6:4 输给了韩国人，今天我又在 WCG2002 上 6:3 又一次败给了韩国人……另外一边的 WINDBOY 也以 2:8 输给了韩国的 TNP_A。

在随后的比赛中，我又以 1:2 的比分败给了德国的亚军 Stefan@DkH_de。比赛结束了，我和中央电视台的记者走回 World Arena 赛场……从哪里倒下就要从哪里站起来。"我们还会再来，年轻人永不言败。

WINDBOY 战胜了荷兰的 OmniRocket_nl 之后，同样面对德国的亚军 Stefan@DkH_de，争夺第三名，但最终也败在了这位训练中并不出众的德国人手中。

Q3 的比赛还在继续，Rocketboy 在当天充分发挥了自己的水平，首先以 29:4 大比分淘汰了加拿大的 kuku_ca，紧接着又以 23:6 战胜了乌克兰的 2059Chip deeP_ua 进入 4 强，最后在争夺前三名的时候 6:7，以 1 分之差输给了美国的 reebHimself_us。这是中国 Q3 选手在国际比赛中取得的最好成绩。

星际的比赛也不是一帆风顺，Leona 进入 12 强后分入了死亡之组，连续输给了法国的 Elky_fr 和韩国的 yellow_kr 被淘汰。而=A.G=MTY 战胜了巴西的 HellGhost_br 后，也败在了两位韩国星际顶尖高手 gona119_kr 和 yellow_kr 手下，=A.G=MTY 已经表现得很好了。


中国星际团体赛选手在领奖台上

最后各项目冠亚季军：

名次	冠军	亚军	季军
星际争霸	gonia119_kr	yellow_kr	blackman_nl
足球 2002	ghanggi71_kr	TNP_A_kr	Stefan@DkH_de
雷神之锤竞技场	c58_uNkind_ru	Akiles_es	reebHimself_us
帝国时代	HALEN_jp	IamKen_tw	_RIP_DREAMS_nl
反恐精英	M19_ru	nerve_ca	_mouz_de
虚幻竞技场	shuukGitzZz_de	shaggy_uk	evenflow_nz

11 月 1 日，中国所有单项选手均被淘汰，明天等待着中国队的是团体项目。

11 月 2 日

FIFA 双人赛是 WINDBOY 和 GD_SS 搭配，星际是 Leona 和=C P=HK，Q3 是 Rocketboy 和 JIBO。

FIFA 中国队，第一轮 5:2 战胜墨西哥，第二轮 8:2 战胜澳大利亚挺进 4 强。下午的 4 强决赛 2:3 输给英国，1:2 输给意大利，最终成绩第四。德国夺得了 FIFA 团体冠军。

星际中国队，第一轮胜菲利宾，第二轮胜保加利亚，第三轮输给韩国，第四轮胜意大利夺得了团体第二，这也是中国队在本次 WCG2002 上取得的唯一块奖牌。韩国夺得星际团体冠军。

Q3 中国队，第一轮胜新西兰，第二轮 57:47 胜保加利亚，第三轮 41:53 输给西班牙，第四轮 33:65 输给乌克兰，最终成绩第四。俄罗斯夺得 Q3 团体冠军。

11 月 3 日

总决赛一共在 3 个场地举行，分别是：Cyber Arena、Game Arena 和 World Arena，前几天的比赛都在 World Arena 举行，转播比赛是在 Cyber Arena 和 Game Arena，而最后一天星际的决赛在开幕式的场馆 Expo Art Hall，由此不难看出韩国对星际的重视程度。到场的观众不能计算，场馆里面只允许选手、工作人员和嘉宾进入，而观众只能站在场馆外观看电视转播。韩国一流的星际选手，在玩家心目中地位不亚于影视明星。

闭幕式非常隆重，有更多的嘉宾出席，另外还请来了韩国知名的乐队组合在现场表演。最后所有中国选手在"SEE YOU IN WCG2003"的大屏幕前合影，象征着我们 2003 年要更加努力，力争取得更好成绩的决心。

在当天的晚宴 Party 上，我们都结识了很多的朋友，大家尽情畅谈狂欢，通过比赛结下了深厚的友谊。一道而来的队友仍然意犹未尽，大家一起彻夜长谈，说到 11 月 23 日在上海举行的 CIG 中国首届电子竞技大赛，都约定一起去上海比赛。虽然 WCG2002 结束了，但中国玩家的游戏职业化道路还很长，我们的梦想就是中国有自己的游戏联赛，培养出世界水平的职业玩家，在国际赛场上为我们的祖国争光。在这次 WCG2002 总决赛上，中国队未能取得很好的成绩，明年我们会重来，因为"I Love This Game But Beyond the Game"。

11 月 4 日

早 6 点，匆匆登上大巴，离开了大田，离开了韩国。■

百期《家游》读者秀



◆安徽合肥　邵君
送给《家游》的一句话：我爱你胜过彩虹的美丽。
玩游戏的一个理由：偶老师不让玩，偶就偏要玩，这个叫"个性"or"叛逆"。
作为玩家最常用的一个字或词：@#F%^&（紧张时说出的鸟语只好用象形文字代替）

◆天津　李洋
送给《家游》的一句话：支持你，每一天。
玩游戏的一个理由：自己痛快。
作为玩家最常用的一个字或词：坚持

◆山东烟台　裴笔剑
送给《家游》的一句话：娃儿大了，出去闯世界去！
玩游戏的一个理由：需要理由吗？不需要吗？
作为玩家最常用的一个字或词：喔

◆福建福鼎　江晓
送给《家游》的一句话：好好努力，天天向上！
玩游戏的一个理由：一种乐趣也是一种习惯。
作为玩家最常用的一个字或词：又赢了

◆江苏盐城　瞿星凡
送给《家游》的一句话：Be on time.
玩游戏的一个理由：喜欢
作为玩家最常用的一个字或词：no money

◆广东广州　詹晓飞
送给《家游》的一句话：游戏无益身心，沉迷的话，就做职业玩家吧。
玩游戏的一个理由：没有女友。
作为玩家最常用的一个字或词：爆头

◆广西南宁　顾智文
送给《家游》的一句话：《家游》加油，永远上游。
玩游戏的一个理由：用事实证明，什么是玩物不丧志。
作为玩家最常用的一个字或词：没玩完

◆山东聊城　赵文创
送给《家游》的一句话：祝《家》越来越红火，祝姐姐们越来越靓。
玩游戏的一个理由：我的女朋友爱玩游戏，所以……
作为玩家最常用的一个字或词：你——死定了

◆福建福州　方洵
送给《家游》的一句话：《家》，一期都不能少！
玩游戏的一个理由：向快乐出发，用最快的速度！
作为玩家最常用的一个字或词：删

◆北京　曾实
送给《家游》的一句话：让我一次吃个饱！
玩游戏的一个理由：体会幻想，人生苦短，需及时感受游戏带来的乐趣。
作为玩家最常用的一个字或词：经典（或：垃圾）

◆北京　杨葳
送给《家游》的一句话：好的《家》，成就好的（游戏）人。
玩游戏的一个理由：游戏是我生活中的一部分。
作为玩家最常用的一个字或词：倒

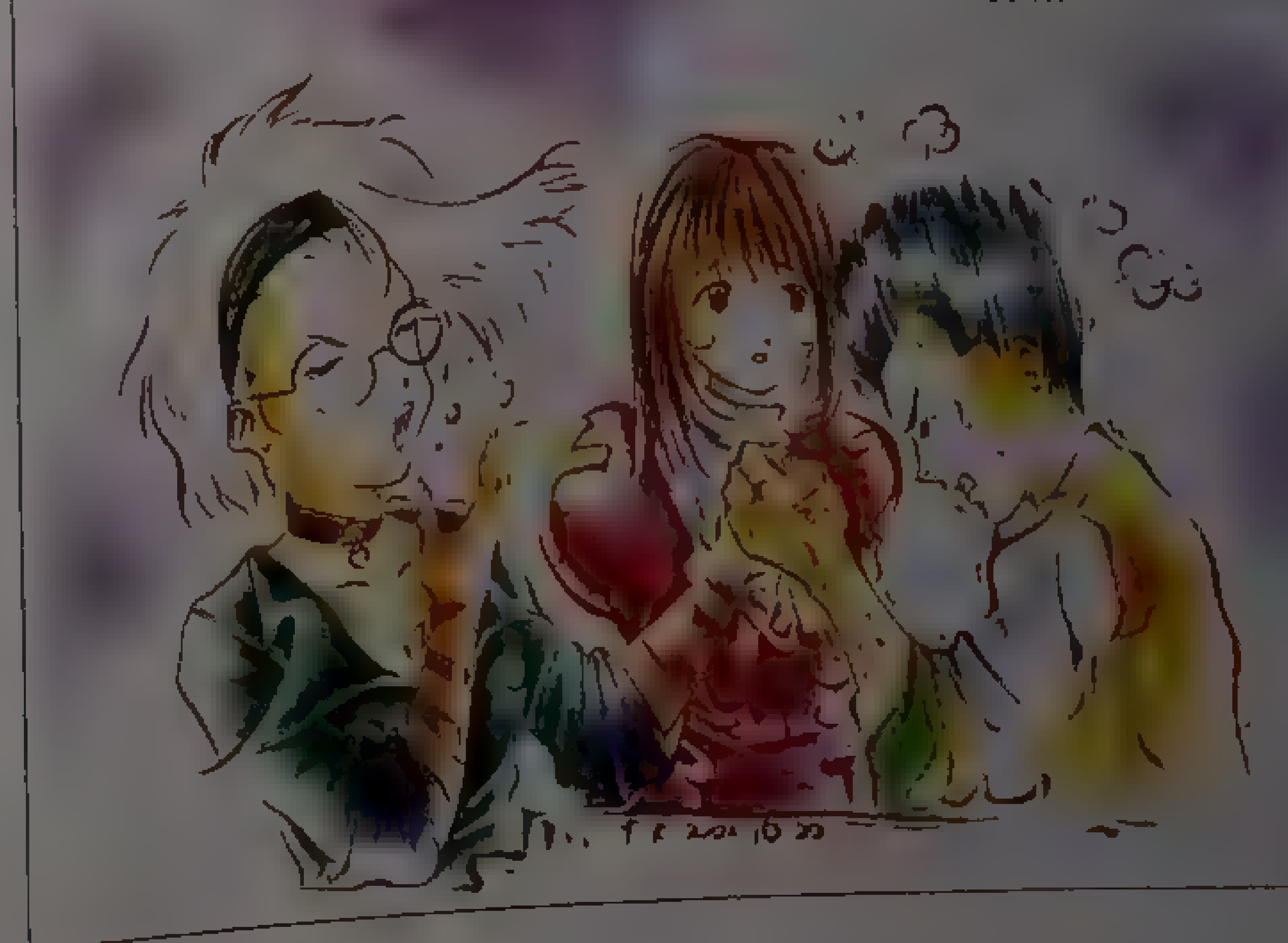
◆湖北武汉　余音
送给《家游》的一句话：稳健中求创新。
玩游戏的一个理由：快乐。
作为玩家最常用的一个字或词：GO！GO！GO！

◆四川成都　林韬
送给《家游》的一句话：做个性的自己。
玩游戏的一个理由：使我可以认真对待。
作为玩家最常用的一个字或词：资质问题

◆湖南长沙　[illegible]航
送给《家游》的一句话：我的梦，我的家，在《家游》。
玩游戏的一个理由：我为游戏而生。
作为玩家最常用的一个字或词：Perfect

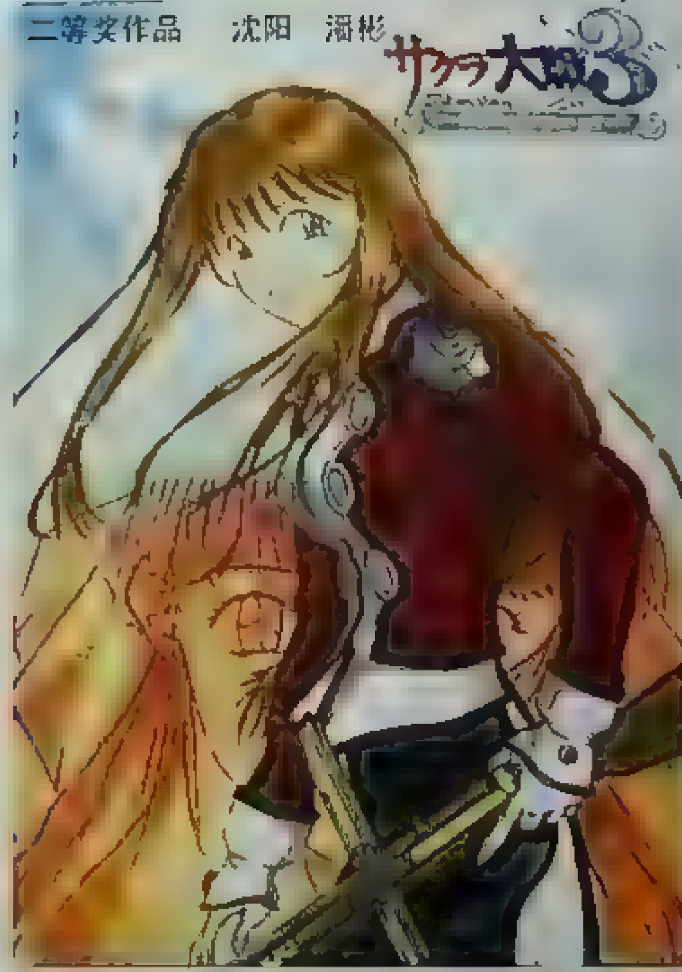
◆湖北武汉　胡昊
送给《家游》的一句话：家家想《家》，家家有《家》，家家爱《家》，家家用《家》。
玩游戏的一个理由：我是男孩。

一等奖作品　南京　杨儒



大家話遊


二等奖作品　上海　萧婧宸



二等奖作品　沈阳　潘彬


二等奖作品　福建　张琪

作为玩家最常用的一个字或词:取档

◆安徽贵池　林业
送给《家游》的一句话:每一句都经典,每一篇都感人,每一本都绝版。
玩游戏的一个理由:发泄在现实社会的不平。
作为玩家最常用的一个字或词:我好穷

大家話遊 ABOUT US

◆北京　张楠
送给《家游》的一句话:办成各个方面都是№1的杂志,每期销量50万以上。
玩游戏的一个理由:寻找梦想。
作为玩家最常用的一个字或词:我……晤

◆宁夏银川　李彦锋
送给《家游》的一句话:没有最好,只有更好!
玩游戏的一个理由:有意思。
作为玩家最常用的一个字或词:帅

◆广东阳江　李汪略
送给《家游》的一句话:无限精彩,尽在《家游》;"家家"精彩,家家欢乐。
玩游戏的一个理由:正因有了游戏,人生才会乐观;因为有了《家游》,所以更爱游戏。
作为玩家最常用的一个字或词:明白晒(粤语)

◆山东济南　李东
送给《家游》的一句话:更炫,更强,更真诚。
玩游戏的一个理由:追求精神上的快乐。
作为玩家最常用的一个字或词:爽呆了

◆四川西昌　潘瑞齐
送给《家游》的一句话:革命尚未成功,同志仍需努力!(使游戏大众化,得到社会的认可;成为中国同行的№1)

玩游戏的一个理由:你放个火弹我石石,或者使招天外飞仙也行,要不,帮我治疗一下总行吧?你脑子积水了吗?你这是在学校医务室啊!
作为玩家最常用的一个字或词:PK

◆江西乐平　程东
送给《家游》的一句话:永远,家游!
玩游戏的一个理由:个人的痛苦与欢乐,必须融合在游戏里……
作为玩家最常用的一个字或词:挂啦

◆安徽池州　陈栩蓉
送给《家游》的一句话:最爱《家游》的平实清新,千万别为了追求外表的绚丽而丢了自己的本色。《家游》,加油啊!
玩游戏的一个理由:一直在茫茫游海中寻找我的满分游戏。找到了,那就是我玩游戏的理由;找不到……就继续找。
作为玩家最常用的一个字或词:晕~


三等奖作品　广东　劳添强

◆陕西西安　左霄
送给《家游》的一句话:水能载舟,亦能覆舟!
玩游戏的一个理由:热爱游戏,热爱生活。(希望N年后能变为"享受游戏,享受生活。")
作为玩家最常用的一个字或词:呵呵或嘿嘿(希望以后的《家》能让我提高用这两个词的频率)

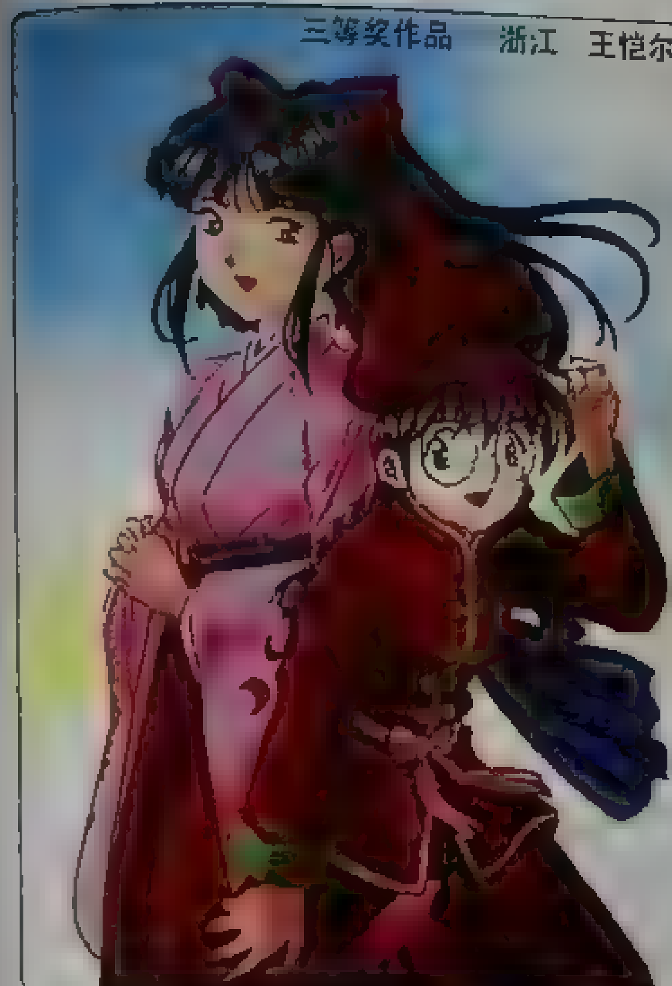
◆江西上饶　沈亮
送给《家游》的一句话:祝《家游》越做越乱,然后走向灭亡(才怪!)。
玩游戏的一个理由:当然——不需要。
作为玩家最常用的一个字或词:垃圾

◆福建晋江　陈劲松
送给《家游》的一句话:哇,你越来越红了!
玩游戏的一个理由:可以让我暂离喧嚣的世界,忘了时间的存在。
作为玩家最常用的一个字或词:可恶

◆北京　史泽峰
送给《家游》的一句话:我回来了~
玩游戏的一个理由:兴趣之所在
作为玩家最常用的一个字或词:改

◆山西太原　常江
送给《家游》的一句话:一切为了读者。
玩游戏的一个理由:满足欲望。
作为玩家最常用的一个字或词:靠

◆安徽歙县　江科博
送给《家游》的一句话:加油家游,越办越牛!
玩游戏的一个理由:或许是对现实的不满和精神上的寄托。
作为玩家最常用的一个字或词:Yeah,暴


三等奖作品　浙江　王恺尔

◆山东济南　赵琦
送给《家游》的一句话:百尺竿头,更进一步。祝百期生日快乐!
玩游戏的一个理由:喜欢。
作为玩家最常用的一个字或词:还可以

◆河南洛阳　魏建新
用脑博览全唐诗　游弋采珍为祝贺
——恭贺《家用电脑与游戏》杂志出版100期之禧

[恭]谭祖德朵颐开　贾岛《颂德上贾常侍》
犹阙圆城[贺]降麻　黄滔《寄陈侍御》
幕雨千[家]薜荔村　谭用之《秋宿湘江遇雨》
古来材大难为[用]　杜甫《古柏行》
手中[电]曳倚天剑　李白《司马将军歌》
力尽未思金络[脑]　曹唐《病马五首》
报[与]桃花一处开　黄巢《题菊花》
[游]子乍闻征袖湿　郑谷《鹧鸪》
昔日[戏]言身后意　元稹《遣悲怀》
朱丝独弦金点[杂]　司空曙《拟百劳歌》
[志]在新奇无定则　许瑶《题怀素上人草书》
身被金[创]面多瘢　白居易《缚戎人》
碑[刊]古篆龙蛇动　杜光庭《题本竹观》
[恩]使榴花能一醉　岑参《卫中作》
长安甲[第]高入云　崔颢《长安道》
淮水东南第[一]州　白居易《赠楚州郭使君》
[百]年三万六千日　李白《襄阳歌》
今年初见明年[期]　李颀《织人歌》
自惜轩[华]三五岁　刘希夷《江南曲》
阴极乘仁畅八[诞]　郊庙歌辞《舒和》
未得贵游[同]秉烛　王冷然《夜光篇》
宫局总来为[喜]乐　王建《宫词》
绕枝闲[共]蝶徘徊　郭震《惜花》
特到应折[贺]喜杯　翁承赞《喜弟承检登科》

※这是一份特别的礼物,十分感谢魏建新朋友的苦心!有一点白玉微瑕:那篇郊庙歌辞的原文为"阴极乘仁畅八挺",估计魏建新朋友误看了,可以用"东宫降诞挺佳辰"(花蕊夫人《宫词》)当作"补丁"。


三等奖作品　广东　周婷娟


等奖作品　北京　杨鹏

大家話遊 ABOUT US

〔读者指南〕

●邮购

汇款地址:北京813信箱《家用电脑与游戏》发行部
邮政编码:100037
联系电话:010-88411981 / 010-68728138
注意事项:请在汇款单附言栏写明需要邮购的刊期和数量,平邮免收邮费,如需挂号请加寄2元/本的挂号费。

●投稿

投稿地址:北京813信箱《家用电脑与游戏》编辑部
邮政编码:100037
电子信箱:fcgm@fcgm.com.cn / reader@fcgm.com.cn
注意事项:请在来稿中注明所投栏目名称。推荐使用电子邮件投稿,正文文本请采用TXT格式,附图请用90%图像质量的JPG或PCX/BMP格式。请注明笔名、真实姓名、通信地址、邮编等详细联络资料。请在稿件发出后一个月内不要投寄其它报刊,若时间上有特殊要求请在来稿中说明。画稿要求幅面大于等于A4规格,单幅与四格漫画均可,彩色黑白不限。欢迎使用电子邮件投寄画稿,图片格式采用JPG/PSD等通用格式。如需退还原稿请在来稿中说明。

●问答

注意事项:地址及电子信箱与投稿相同,请注明"老鸟坐堂"收。提问请写明游戏名称、版本和具体情况,回答请写明所解答问题及详细联络资料。如读者提供的答案被刊登在第N期,将获赠第N+1期杂志,超过300字的解答另计稿费。年底将有5位坐堂专家获赠2003年全年杂志。

●征友

注意事项:参加征友的读者请将姓名、性别、年龄、地址、邮编和100字以内的留言,连同有效证件(身份证、学生证、士兵证等)的复印件按投稿地址寄出,昵称、星座、爱好、QQ和照片等请根据个人意愿添加。

"群樱会"漫画大奖赛获奖名单揭晓

经过2个月的时间,"群樱绘"《樱花大战III》漫画大奖赛终于圆满落幕。在参赛的800多份来稿中,脱颖而出了14名佼佼者,他们是幸运的,同时他们也是凭借着他们的绘画实力取胜的。在这次漫画比赛中,我们不但领略了"樱战"的受欢迎程度,更看到了游戏漫画的发展,在众多的参赛作者中,有我们熟悉的老面孔,更有许多的新面孔。希望下一次的漫画比赛活动中,我们还可以看到更多喜欢游戏又热爱漫画的读者朋友的名字!

本次活动获奖名单公布如下:

一等奖: 南京　杨僖
奖品:PS2一部及《樱花大战III》游戏一套

二等奖: 福建　张琪
上海　萧婧宸
沈阳　潘彬
奖品　GBA一部及《樱花大战III》游戏一套

三等奖: 北京　杨鹏　　北京　张颖
北京　曾实　　广东　周婷娟
广东　劳添强　　湖北　刘思安
陕西　李德亮　　浙江　傅佳烨
浙江　王恺尔　　浙江　赵星星
奖品　《樱花大战III》游戏一套、限量珍藏海报或游戏周边小礼品一份

●以上奖品均由第三波公司提供

大家话游
ABOUT US

◆湖北荆州　Law

乱弹 1/2

第一弹　家游战记·刃

孤独的落日泰然地把一切装扮成金色。人类空洞的城堡，寂寞于荒野的弃剑，以及它们身上那斑点的血腥，一切都是金色的。

但孤独的并非只有落日，一位天使站立在人类的尖塔之上，沐浴那最后的光芒。

看起来有些伤感。

“亡者的灵魂在呼唤你吗？东帝大人？”一个黑影出现在天使的背后，是人类法师的样子。

“快讲。”冰冷的语气。

“大人似乎不乐意我们的合作关系，不过秘宝的消息，您一定想听。”

“如果垫背也叫做合作的话。”

“恶咒山最近有些小骚动——请您凯旋。”法师只管说自己的那一份台词。

“你在想我最好一起挂掉吧。”天使抖动了他那黄金般的翅膀。

黑影消失，寂静。

“老狐狸。”

没有太阳，天际是血般的赤，一队天使从中飞来，其中的一个说：

“老大，那老鬼又在罗嗦什么，我们比天界还烦。”

“……”

“如果雅小姐在就好了，不会这么无趣。”年轻的天使自语。

“我们是背叛者，石子。”

“对，特别是那个爱护妹妹的好哥哥。”

“别扯了，去看看前面的火光怎么回事，好像到了恶咒山的样子。”

黑夜中能让人得到安慰的是那一团火。此时火焰中束缚着一个魔族的少女，恶魔们乱七八糟地哼着咒语，围成一圈跳跃，像在举行一次奇特的葬礼。

“我说东哥，魔族在自相残杀，我们帮哪边——已经走了吗？心急的家伙。”

东帝抱起少女，翅膀翻动巨大的气流，掀起火与风的纠葛。闪烁的火星点缀了纯白的羽翼，不死鸟的华丽也不过如此吧。

东站在那里，举起的手臂再次挥下，白羽与血的舞跃也再次开始。天使们拔出长剑，从阴冷的夜空中冲下，空气中回荡着惨烈的叫声。火焰映在东金黄的瞳上，显出的却是忧伤的光泽。

当地面只剩下一位恶魔的长者，东示意停下。

老者仍在喘息，甚至持法杖的干瘦手掌还在颤抖，但却发出了高傲的声音：

“年轻人，忘记你的目的。你将遇到超出能力的东西。放下那个孩子，快走吧，灾难还不会降临。”

石子说：“老鬼，那是站在你的立场应该说出的话吗？”

“那孩子怎么了？”

“说出来一定吓死我？我怕怕。”虽然世上没有几个正常的人，但石子一定是最不正常的一个。

“……她是 Racer 的转世。远古恶魔中的暴君 Racer，当他再次醒来时，世界将步入毁灭。”

“那不是恶魔们的理想吗？”石子插嘴。

“最后封印魔王的是祖先他们自己。”

“你的意思，没有命什么都白搭？”

“当然我很喜欢你这样说，但是……”

“我们是来拿‘宵妖’的，并且石子我也不打算让你活下去。”

“元素的秘宝？”惊惧的面孔。“难道……你想让魔王复活？”

“老头，死之前应该说遗言的。”石子的剑刺入了老者胸膛。

“恶魔……”老者倒下。

“很符合现实的称赞呢。非常感谢。”东小声说着。火光映衬的翅是如此鲜红。

太阳升起。

“满可爱的小孩呢，看起来不像受过什么恶劣的教育。”石子轻抚熟睡少女的发丝，那是天使的笑容。

“将来是个大人物，搞不好醒来后把我们吃掉也未可知。”板着脸说这句话的东真是煞风景。

“不过蛮残酷的，生下来就是为了面对命运。”

“如果没有我们的话……”

“嗯~”少女睁开紫色的眼睛，用纤细的手臂支起身体。

“公主醒了？”石子笑着。如果早些看到这样的微笑，谁也觉得对方是个温柔的人吧？

“作个自我介绍吧。”东又用那张扑克脸说。回答当然是啊的一声，少女逃入了后面的森林。就在东暗忖这样也好的时候，又是一声，少女被地狱犬追出了林子，恰到好处地再次晕倒。留下那只想占便宜升级的狗，真是只可怜的狗啊。

你醒了，不过似乎不应该这样问呢。

“我在哪里？”游骑这样问。

你在我的世界里，你在过去的世界里，或者说，你在梦里。

“你是谁？”

我是叫做宵妖的东西，我能够重现过去，但只有在梦里。

“我是谁？”

你是游骑，注定要毁灭世界的小孩。

“为什么？”

两名魔王的红线牵到了一起，我有兴趣让你看着他的过去。

“谁？”

那名强大的天使，以及他强大意念下支撑的……唔，已经开始了吗？

空白的空间里流出一条小溪，美丽的女孩出现。

“那边的小恶魔，可以过来吗？”女孩轻轻的说。

“为什么？你可以看见我？你不是过去了吗？你是谁？”

“或许是因为我快死了吧，死人对未来是无关紧要的。”女孩笑着伸过手来。

“阿月，你同谁讲话？很高兴的样子。”东问。

“这个人——他看不见我？”

“与未来呢，你信吗？”

“老爸那里一定藏着什么法子，请你忍耐到那个时候，好吧？”

“雅最近好吗？石子总笑着跑来对我说受人欺负呢。”

他在转移话题，你是这样想的吧，游骑？

“那两个小鬼，每天总闹个不停呢！”东笑得很开心。

“蛮幸福的样子。有时我想，如果我也是天使，一定不会像现在这样拖累你的。嗯，你生气了？”

“说点高兴的吧，虽然我并没有生气。”

“爱上另一个人本来就是件辛苦的事情，更不用说是天使爱上了人类。”

沉默。

“也许，死是件幸福的事吧。如果我老了，你还是像现在这样俊美，我一个老妪怎么留得住你。”

“我对老妪的枯手特别有兴趣呢。”

又是一片空白。

你笑了，之前你不是觉得自己已经很不幸了？

“那个姐姐笑得那么忧伤。”

她已经死了。

“我知道的，因为东先生的眼睛已经变了。”

她可以复活，可人类终会死的。

“真的有办法吗？”

现在世道变了，恶魔的心反倒比人类好些。

“告诉我。”

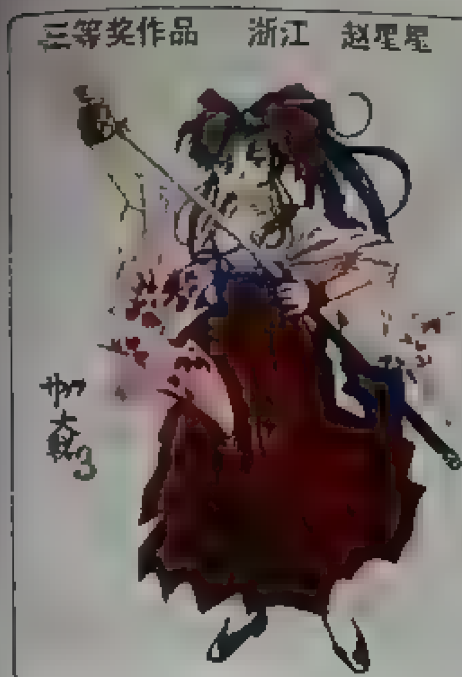
知道四秘宝吧。

“你是其中之一。”

四秘宝汇聚之时，恶魔之王便会苏醒。

三等奖作品　北京　曾实

三等奖作品　北京　张颖







“那是我，但有什么关系？”

世界崩溃之际，勇者拯救了世界，刺穿了魔王的心脏，神许他一个愿望……

……

“他知道吗？”

没人会知道的，那是命运之轮的决定。

……

还认为自己是不幸的？

“是的。”

游骑消失。

正因为你将喜欢的是特别的人，便要付出更多；而在那之前历史的车轮还要碾过更多的尸体。

故事便开始了。

第二弹　家游后记

故事最终怎样呢？石子由于政治阴谋挂掉了，遗言是该做的都做了，死也是没办法的事情。

混战中，东东倒在了自己妹夫的剑下。

“至少，转世后，让我变成人类吧。”

游骑最后还是变成了魔王 Racer，但东东妹夫——小马是救世主，当然击穿了 Racer 的心脏。还剩一口气时，游骑恢复了意识，恳求小马让自己也变成人类。

身为天神的老编出现时，小马的愿望是：

“让痛苦的人得到幸福。”

轮回转世，人类的纪元开始。出现了一本叫《家》的杂志，收留了一帮整天吵闹的小鬼。生活是美好的。

直到有个叫 Law 的家伙，揭露了他们悲惨的身世，众小编纷纷吐血身亡之后，Law 说：又一篇新世纪恋爱故事即将展开。

STOP

大概是所有小编的心声吧。

以上故事纯属虚构，地球人都知道。再以后，Law 失去了重瞻天安门的胆量，因为听说最近海淀区有一伙人大量批进管制刀具。

我喜欢让小编们吐血，觉得这样才热闹；也希望被他们记恨，这样《家》才不像白领编的东西。亲切感，是我买《家》的理由。

我并非是个与编辑们很要好的人，我只是个读者。与那些从来不写问卷调查的读者们一样，《家》只是我们每月初才想起的东西。女友也许换了一个又一个，初中、高中之类的名词也被我们抛在了身后，但《家》还是每月如期的到来。

和那已熟记自己面孔的书摊老板笑一声，把新的一期《家》揣在怀里，对老板说：“钱下午再给。”

老板娘问那是谁。

“经常买游戏书的小伙。”

时间久了，书摊也换了老板，正如《家》的小编在换，版式在改。书摊还是书摊，《家游》还是《家游》，每月熟悉的感觉不变。虽然我们都在成长。

看着书架上五年来那令人头痛的、大小不一的《家游》，翻出比较古老的几本，找到诸如华丽、令人叹服的字眼，也能乐上一阵子。

平平常常的日子，天气晴朗，一如既往地拿着本《家游》。月初的日子就这样过。

没有什么东西是永远的，就好像书架上的旧书，不会跟我很长时间；但新的总会填补上去的。

只有到每年 E3 报道出现的时候。“又过了一年了吗？”我说。

101 期会是怎样的呢？大家清扫完舞会遗落的杂物，又开始工作。下一个百期约莫要等个八年，那时人玩什么，扯什么，小编们是谁，是否还有纸版的杂志，无关紧要。

三等奖作品　浙江　傅佳烽

读者们只是想，下一期会不会改版，东东会不会来段洗心革面的革命陈词。但如果又变大小的话，我便拒买。

一本杂志，连着一群互不相识的人。如果不相见，仍然是不认识的，但心情，总有一样的时候。

虽然每年总有一次封面改版让我对《家》视而不见，但是月初的日子还是如常的过。

“老板，拿本《家游》。”

“刚到的。”

公告栏

2002 年第 10 期
读者调查问卷统计结果

读者对本期杂志的总体印象：

非常好	29.2%
还不错	56.8%
一般般	10.3%
不太好	2.9%
糟透了	0.8%

本期读者最喜爱的文章：

特别企划：把酒夜话旧风流

本期读者阅读最不舒适的版页：

新作速递：新世界秩序（P46）

2002 年第 10 期
“家游－艺电有奖问卷调查”
幸运读者名单

辽宁盖州	邹承闯	吉林吉林	王欣[illegible]
浙江宁波	康阳	安徽马鞍山	[illegible]
重庆	赖伟民	乌鲁木齐	[illegible]
安徽芜湖	[illegible]	江苏昆山	[illegible]
江苏徐州	[illegible]	山东济宁	[illegible]
湖北武汉	[illegible]	上海	方敏
湖北武汉	[illegible]	江苏连云港	[illegible]
广东饶平	[illegible]	山东淄博	[illegible]
广西南宁	[illegible]	广东惠州	陈佳佳
浙江舟山	[illegible]	福建福州	[illegible]
江苏南通	许小龙	湖北襄樊	[illegible]
北京	马俊龙	安徽芜湖	[illegible]
湖北武汉	[illegible]	北京	[illegible]
山东龙口	王逢元	天津	[illegible]
北京	郭玮	福建南平	[illegible]



大家话游
ABOUT US

家游百期 VIP 读者　有奖读刊疯狂大派送

活动时间：
2002 年 12 月 1 日 ~ 2003 年 1 月 20 日

活动方式：
参加"有奖读刊疯狂大派送"活动的读者，请发表您对家游百期的看法与心得，完整填写家游百期调查问卷并在上述期限内寄回杂志社（以收到日期为准）。我们将由您的问卷和留言评出"家游百期 VIP 读者"，并赠予疯狂玩家大礼。2003 年 2 月号家游杂志将公布获奖名单。

奖项设置：

大明星读者奖　10 名
本期特别企划之"《家游》百期收藏十大铁杆读者写真"的十位入选读者直接获得此殊荣。
赠予 3 家赞助公司（任选）奖品各 1 份
家游杂志 2003 年所有出版品赠阅

至尊玩家奖　10 名
赠予 3 家赞助公司（随机抽选）奖品各一份

菁英玩家奖　80 名
赠予 1 家赞助公司（随机抽选）奖品一份



赞助公司（排名不分先后）及奖品：

北京寰宇之星软件有限公司
提供：2002 年该公司出品的全套单机游戏（共 10 份）

奥美电子（武汉）有限公司
提供：2002 年该公司出品的全套单机游戏（共 10 份）

北京天人互动软件技术有限公司
提供：2002 年该公司出品的全套单机游戏（共 10 份）

北京新天地互动多媒体技术有限公司
提供：2002 年该公司出品的全套单机游戏（共 10 份）

美国艺电有限公司北京办事处
提供：2002 年该公司出品的全套单机游戏（共 10 份）

上海育碧电脑软件有限公司
提供：2002 年该公司出品的全套单机游戏（共 10 份）

网星艾尼克斯网络科技（北京）有限公司
提供：《魔力宝贝》+点卡 6 张（共 20 份）

游龙在线（北京）科技有限公司
提供：《三国演义 Online》+《金庸群侠传 Online》+点卡 12 张（共 20 份）

北京华义联合软件开发有限公司
提供：《石器时代》+点卡 6 张（共 20 份）

第三波软件（北京）有限公司
提供：《龙族》+点卡 12 张（共 20 份）

注：本次活动解释权归家用电脑与游戏杂志社所有。

投票支持您最喜爱的

家游百期中国游戏企业风云会

大家話遊 ABOUT US

在家游杂志迎来百期发刊之际，为答谢读者玩友对中国游戏企业的一贯关注与支持，我们特邀中国游戏业界最活跃的八家企业（排名不分先后），为您准备了丰厚礼品，只要完整填写家游百期问卷调查并按期寄回，投票支持您最喜爱的中国游戏企业，你就有机会获得以下精彩游戏，与家游杂志一同度过激情十二月！

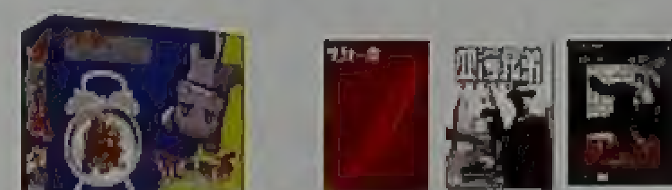


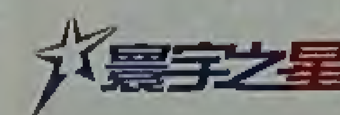
奥美电子－暗黑破坏神世纪珍藏　5 套
奥美电子－半条命白金版　5 套
奥美电子－星际争霸经典回顾　10 套
奥美电子－孔雀王 VIP 客户端　10 套





新 天 地－双星物语豪华典藏版　5 套
新 天 地－英雄传说Ⅳ朱红泪　5 套
新 天 地－英雄本色功夫版　10 套
新 天 地－四海兄弟　10 套





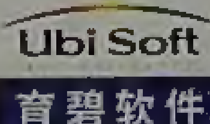
寰宇之星－大富翁Ⅵ　10 套
寰宇之星－圣女之歌　10 套
寰宇之星－卧虎藏龙　10 套



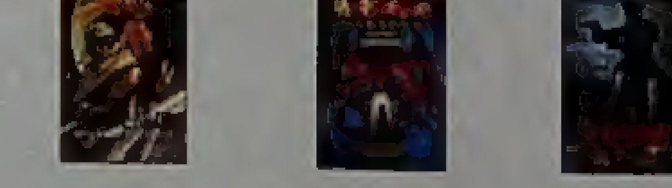


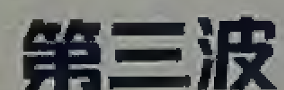
天人互动－命运战士Ⅱ　10 套
天人互动－闪点行动 抵抗力量　10 套
天人互动－终极刺客Ⅱ　10 套





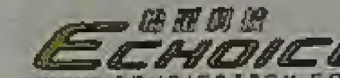
育碧软件－创世纪战Ⅲ　10 套
育碧软件－生化危机 枪下游魂　10 套
育碧软件－光芒之池Ⅱ中文版　10 套



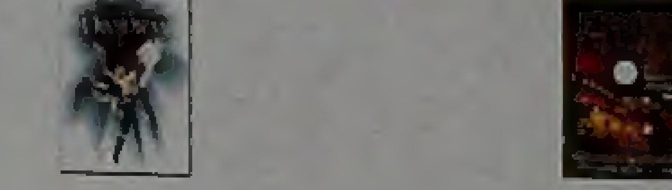


第 三 波－博德之门Ⅱ中文版　10 套
第 三 波－神机世界Ⅱ　10 套
第 三 波－英雄无敌Ⅳ中文版　10 套





怡采科技－神界　30 套





世纪雷神－装甲精英　30 套



活动提示

①每份按时寄回并填写完全的有效回函，都将在截止日期 2003 年 1 月 20 日后，通过随机抽选方式产生总计 240 位获赠幸运读者。

②获赠读者将优先获得其问卷中最支持的游戏企业的产品，若相应企业之礼品派送完毕，则以随机派送方式产生礼品。

③所有投票细节请参照家游百期特刊所附调查问卷之说明。

④问卷复制无效。

⑤本次活动解释权归家用电脑与游戏杂志社所有。

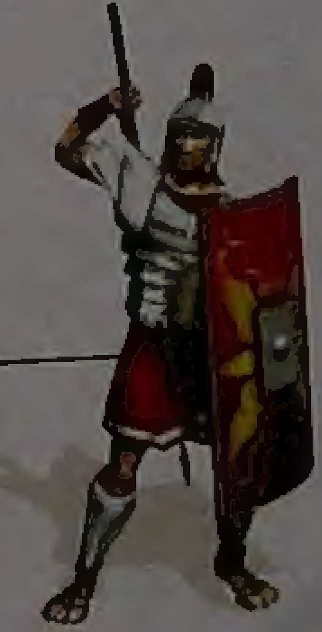
特别企划





新作速递







主　管：中国科学技术协会
主　办：科学普及出版社
协　办：北京金裕兴电子技术有限公司
编辑出版：《家用电脑与游戏》编辑部
办公地址：北京市海淀区增光路 45 号综合楼 6 层
通讯地址：北京 813 信箱
邮政编码：100037
电　话：(010)68728137、68728138、68728139
传　真：(010)68728134
网　址：http://www.fcgm.com.cn
电子邮件：fcgm@fcgm.com.cn

主　编：赵震东
常务副主编：孙百英
编辑部主任：刘威
编辑部副主任：梁华栋
编辑／记者：陈明辉 谷岩 宋国方 罗乐东 [illegible]
美术编辑：单非 肖凯 沈琳

发行部主任：宋爱华
电　话：(010)68728132

广告部地址：西城区阜成门外大街 97 号
广告代理：北京互动家园广告有限公司
电　话：(010)68728133、68411807
电子邮件：ad@fcgm.com.cn

刊　号：ISSN 1009-6183
CN 11-4490/TP
邮发代号：82-622
国内发行：北京市报刊发行局
国外发行代号：1359M
国外发行：中国国际图书贸易总公司

广告经营许可证：京西工商广字第 0010 号

印　刷：利丰雅高印刷（深圳）有限公司
定　价：8.80 元

百分百起点

能够在家游百期担当责编工作，相信所有小编没有一个不在暗自哀叹为何不早早算计然后想办法调班轮序赶在这期上岗~~ 嘿嘿，无心插柳之下发现自己居然捞到了这样的美差，除了感谢冥冥中上天的眷顾，同时也知道这将是一次不同寻常出击！

整个百期策划中最不可能完成的任务，大概就是"寻找大明星读者"活动了。在这世上，真的会有像你们这样痴守百期的"玩"家吗？当我被东东招去在互动家园看到大熊的首帖，当我在邮箱中看到一行行赤诚的文字，我终于相信了我的信念：即便是在最初决定展开"寻找大明星读者"活动之时，我也丝毫没有怀疑过你们的存在。因为真正的玩家，都拥有真正的坚持。

在繁琐的策划、协调和实施过程中，借着撰文、采访、编辑和拍摄的机会，我重又拾阅起多年来的家游杂志，浏览那质朴充满激情的文字，不由得感慨万千。而最令人唏嘘的，莫过于再次听到昔日编辑故友和作者同好的声音，得知他们的消息近况。循着十位家游铁杆作者的叙述，我也仿佛体验过一次他们的抉择、努力与探寻。不论今日你们在作何努力，衷心地祝愿你们的人生精彩而又成功！

没有机会与所有亲爱的读者朋友们像与那些铁杆作者一样近距离地畅谈游戏人生中的感动，所以我们在这特别的时刻为您准备了一张游戏原声唱片，搜罗了二十首来自最令人难忘的游戏音乐旋律。希望能在每一个聆听的时刻，您能感受到与家游相通的激扬心情。

家游 100，是一个值得驻足的节点。看到有读者在 99 期家游回函中说到，"我一直在与家游相伴，但是从来没有写过任何的回函，因为我觉得有些感受放在心里就足够了。今天寄上 99 期的回函，就是想说这些。等到 199 期时，我会再写一张的。"看过许多这样的读者在默默地支持着家游，除了感动和更加努力之外，其实我还想跟大家说，爱她，就找一个起点开始吧。我是多么的希望每一位相伴家游在这 100 期特殊时刻的您，都能写下此刻的心声传递给我们，因为我此刻最大的愿望，就是认识你们的全部！

感谢你们！你们是最好的读者！

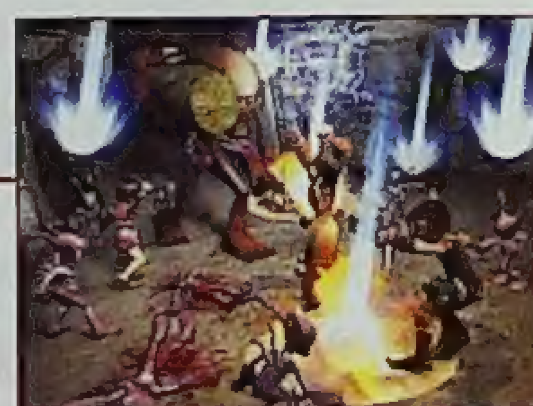
刘静兵
rabbit@fcgm.com.cn

极限攻略

游戏观点



网络帝国



软硬武略



电娱实况



大话家游

广告索引



问卷调查

Play! 家用电脑与游戏
FANTASY COMPUTER ● GAME MONTHLY

您的参与是对我们最大的支持——

邮寄地址：100037
北京813信箱《家用电脑与游戏》杂志
问卷调查组 收

2002年12月号 总第100期

家游FANS资料夹

第一次填写或有更动请详细正楷书写

姓名：______ 年龄：____ 性别：___

电邮：______

邮编：______ OICQ：______

地址：______

简介 ______

注：本资料仅用于杂志统计不作他用

杂志点评区

一、本期杂志总体印象
□非常好 □还不错
□一般般 □不太好 □糟透了

二、本期最喜爱的文章
___页 ______

三、本期阅读最不舒适的版页
___页 不爽之处 ______

四、您读完本期杂志所用时间
______

五、您这本杂志的传阅人数为
□自己看 □2~5人 □更多

错误猎手

___页__列___行 ______

___页__列___行 ______

___页__列___行 ______

___页__列___行 ______

___页__列___行 ______

读者票选区

支持，推荐您所喜爱的电脑单机或网络游戏，请发挥热情投出神圣一票！

中国游戏企业人气榜
请评选您最支持的中国游戏企业一家
______

中国游戏风云榜
经典榜 请评选您最喜爱的三款游戏
①______
②______
③______

发烧榜 请推荐您正在玩的一款游戏
______

期待榜 请支持您最想玩的一款游戏
______

家游–艺电有奖问卷调查

欢迎参加家游–艺电有奖问卷调查，完整填写所有内容并在下月10号之前寄出问卷的读者，将可参加每月总计30个名额的热心玩友抽奖活动，奖品为一套具有艺电最新出品的原版游戏。



FIFA2003、NBA2003都使用了EA Sports的新控制系统，这种控制系统被称作

《哈利波特与密室》（中文版）讲述的是哈利波特第几年的魔法学习？
□ 第一年
□ 第二年

EA与家游共同举办的《模拟城市3000》最佳市长竞选活动是在哪年进行的？
□ 1999年
□ 1998年

EA ELECTRONIC ARTS

Play!

